4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

POLSKA PREMIERA

# POST MORTEM PL

# BLOWOUT

# GALACTIC CIVILIZATIONS PL

3 PEŁNE WERSJE GIER

INDEX: 334561 NUMER 03/2005 (110) MARZEC 2005

CENA 18 ZŁ 50 GR
W TYM 7% VAT

# CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

PRZEGLĄD 10 NOWYCH HORRORÓW

STRACH I ZGROZA NA PC!!!

RECENZJE

## SETTLERS
HERITAGE OF KINGS

## SCRAPLAND

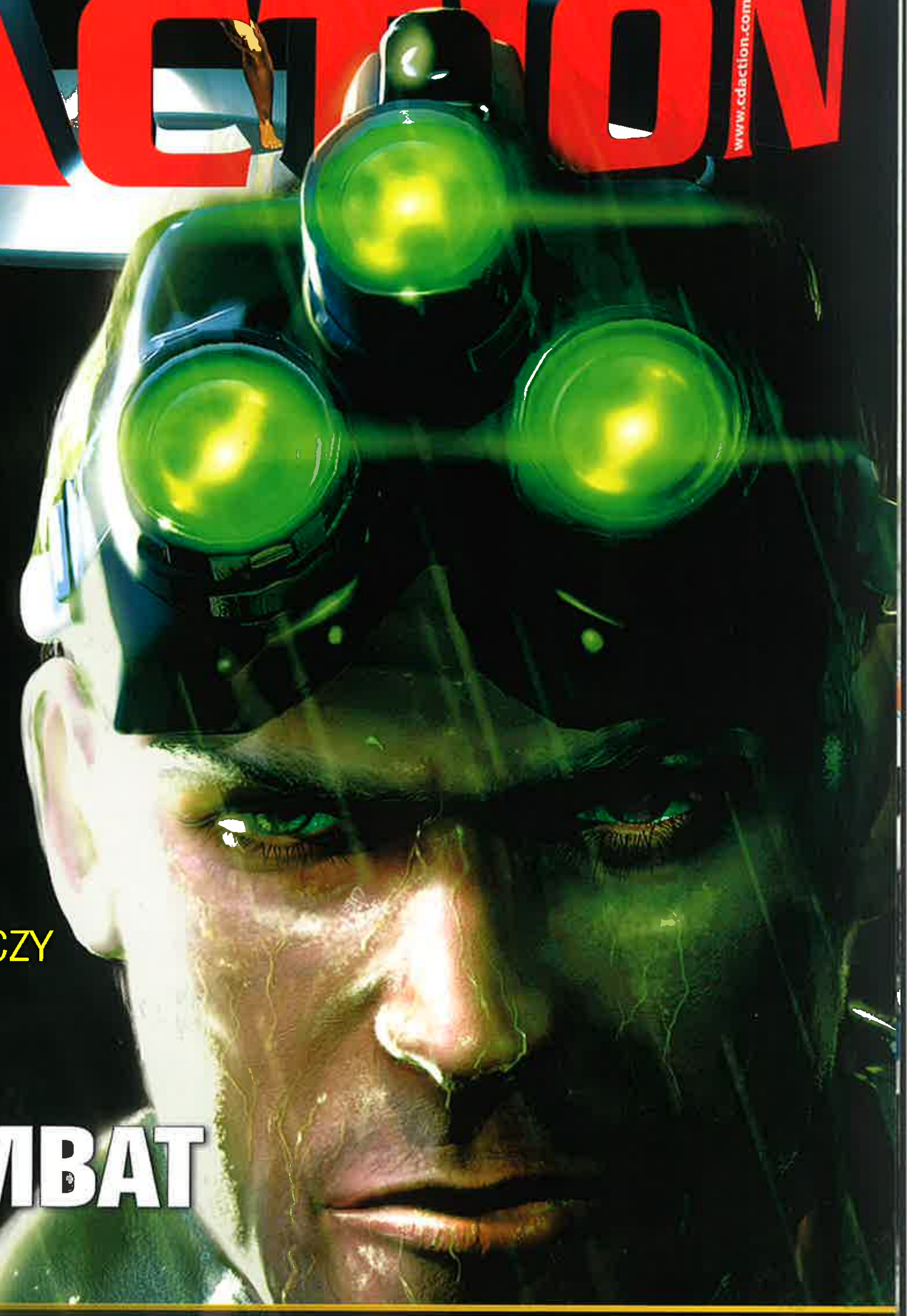
## UEFA
CHAMPIONS LEAGUE 04/05

FORGOTTEN REALMS
## DEMON STONE

TEST ODTWARZACZY
## MP3

TEMATY NUMERU

## CLOSE COMBAT
FIRST TO FIGHT



# SPLINTER CELL 3
CHAOS THEORY

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 18,50 ZŁ
W TYM 7% VAT

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

# Najpopularniejsza gra rajdowa w rewelacyjnej cenie!

eXtra Gra 100% Sportu

## colin mcrae rally 3™

W sprzedaży
od 24 marca

Pełna wersja gry komputerowej
w całości po polsku.

**Szukaj w sklepach z grami
i punktach z prasą w całej Polsce.**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

DOBRA CENA · 19,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

# CODENAME: MARZEC

**Piszemy te słowa** na samym początku lutego, Wy je czytacie w połowie miesiąca, a numer mamy - marcowy. Trudno się w tym wszystkim połapać – szczególnie gdy narzekamy (nieco) na poświąteczną posuchę na rynku, gdy teoretycznie numer jest już wiosenny. Prawda jest jednak taka, że po Nowym Roku, a przed targami E3 jest coroczny zastój, a czas, w którym tworzymy ten numer, to jego szczyt. Po prostu – zima...

Humoru nie poprawiła nam informacja, że **ogólna wartość „PC-growej branży" skurczyła się w zeszłym roku z 1,2 mld $ do 1,1 mld** (podczas gdy branża konsolowa ma wartość ok. 5 mld zielonych...). Ale choć nie ma powodów, by skakać z radości na tę wieść, nie trzeba też od razu spuszczać nosa na kwintę i wynosić PC na strych czy do piwnicy. Miliard dolarów z hakiem to nadal spory kawał rynku i łakomy kąsek dla producentów. Gier zatem na PC nie braknie - przynajmniej w nieodległej przyszłości. Już następny (urodzinowy!) numer CDA winien być tego najlepszym dowodem, bo producenci i dystrybutorzy zapowiadają kilka nader atrakcyjnych tytułów, których recenzje powinniście ujrzeć właśnie za miesiąc.

Za miesiąc oczekujcie też **kilku niespodzianek**. Niektórych z nich pewnie się spodziewacie (swoją drogą, czy taka niespodzianka jest nadal niespodzianką? Oto jest pytanie!). Niektóre jednak wprawią Was w osłupienie. Bez obaw – zaskoczą bardzo pozytywnie. Nie szykujemy podwyżki ceny czy czegoś równie „przyjemnego". Mamy też nadzieję, że pełne wersje gier, które dołączymy, przypadną Wam do gustu.

Zresztą te pełne wersje, które dołączyliśmy w marcu, też powinny się Wam spodobać. Bo to i znakomita kryminalna przygodówka po polsku (spod ręki twórców Syberii!), i doskonała kosmiczna strategia (również po polsku), i do tego gra-premiera. Jeśli pominąć tych, którzy uważają, że za wydane na CDA 20 zł powinniśmy dawać same premiery światowych hitów (i to takich, których jeszcze nie mają) albo same klasyki na miarę Diablo 2 czy gier z LucasArts, reszta powinna być zadowolona. Zresztą kolejny raz przypominamy, że **gry to tylko dodatek do pisma, a nie odwrotnie.** Zaś wydaje się nam, że ten numer CDA (jak i każdy inny) każdemu graczowi powinien się spodobać. W każdym razie daliśmy z siebie wszystko, by to osiągnąć...

***

Teraz z zupełnie innej, ale nadal branżowej beczki. Nie lubimy wyciągać z grobów różnych spraw, które śmierdziały już za życia (bo nietrudno się domyślić, że po śmierci ich zapach się nie polepszył). Tym niemniej zwykła ludzka przyzwoitość wymaga, aby jeszcze raz (miejmy nadzieję, że ostatni) wypowiedzieć się w sprawie pewnej „afery", która wstrząsnęła naszą branżą kilka miesięcy temu. Mowa oczywiście o Codename Panzers - grze „antypolskiej", którą równie antypolski dystrybutor rozpowszechniał w naszym kraju, by pluć, drwić i nauczać fałszywej historii. A tak to przynajmniej wyglądało zdaniem niektórych pism i programów w TV.

Ci uważniejsi czytelnicy CDA być może znaleźli w „Kalejdoskopie" z zeszłego miesiąca krótką notkę głoszącą, że **prokuratura umorzyła postępowanie w tej sprawie, nie znajdując ani w samej grze niczego „antypolskiego", ani też w działaniach dystrybutora żadnych znamion przestępstwa.**

Po publikacji owego komunikatu z czystej (ale i podszytej złośliwą ciekawością) satysfakcji pieczołowicie oglądaliśmy wszystkie programy informacyjne TV, ze szczególną uwagą te, które przodowały w nagłaśnianiu owej „afery". (To samo tyczyło się prasy, w tym także branżowej.) Ba, poświęciliśmy się i przetrwaliśmy telewizyjne wystąpienia polityków, którzy po owej grze i dystrybutorze pojechali sobie równo, grzmiąc o obrażaniu Polski, Polaków, polskich żołnierzy etc.

Po co? Ano, byliśmy ciekawi - co owi panowie na to? Jak zareagują na takie dictum? Co teraz powiedzą? Czy zdobędą się choćby na symboliczne przeprosiny i nas - widzów/słuchaczy/czytelników, którym zrobili wodę z mózgów, i bezpośrednio zainteresowanych - w tym zasłużonego dla branży dystrybutora, któremu zarzucano brak patriotyzmu i grożono sankcjami karnymi.

Cóż, każdy, kto choć parę lat mieszka w Polsce, domyśli się, że **nie doczekaliśmy się niczego**. Najmniejszej wzmianki. Nie było problemu! Nie było gry! Nie było sprawy! Nie ma więc o czym mówić! Zresztą po co to, panie, jeszcze odgrzebywać? Mieliśmy swoje pięć minut, pokazaliśmy się w TV, wypromowaliśmy siebie/własne pismo jako Prawdziwych Polaków i patriotów, zrobiliśmy sensację w sezonie ogórkowym, nabiliśmy oglądalność i rankingi - więc o co jeszcze chodzi? No właśnie - o co?

O drobnostkę. **O sprawiedliwość. O uczciwość.**

Odpuszczamy politykom - ci i tak w większości bez drgnięcia powieki sprzedadzą własne matki za 1% więcej we wspomnianych rankingach. Ale zwracamy się tu do pewnych opiniotwórczych tygodników, do pewnych programów „informacyjnych", do pewnej szczecińskiej gazety, do tych panów z branży, którzy obniżyli Codename Panzers ocenę do zera za „antypolskie treści". Co wy na to? Co TERAZ zrobicie z tym fantem? (Naturalnie można założyć, że w prokuraturze jest jakaś wraża agentura i to ona, inspirowana przez Wrogie Nam Siły i Ośrodki Finansowane Już My Wiemy, Za Czyje Pieniądze, ukręciła łeb Słusznej Sprawie, ale jakoś dziwnie mało prawdopodobne się to wydaje.) Podpowiadam: wystarczy przyznać się do błędu. A może nawet przeprosić?

Kogo? Graczy/czytelników, którym nawciskaliście ciemnoty, dystrybutora obrzuconego błotem (a jak wiadomo, jeśli obrzucimy kogoś wiadrem błota, coś zawsze doń przylgnie...). Niech by owo sprostowanie było napisane nawet najmniejszym z możliwych fontów, gdzieś pomiędzy spisem treści a adresem wydawcy. Ale jednak. Jakoś wypada...

A nam wypada już kończyć wstępniak. I zaprosić do lektury pisma, w którym nie będzie prawie nic o polityce, a sporo o grach.

*Zatem - miłej lektury!*

*Jerzy Poprawa*

## Do wygrania!

Bumbox – str. 012 ▪ Akcesoria komputerowe – str. 025 ▪ Gry Hearts of Iron 2 – str. 051 ▪ Gry Children of the Nile – str. 083 ▪ Gry CMR 03 + akcesoria komputerowe – str. 101 ▪ Gadżety i akcesoria komputerowe – str. 125 ▪ Odtwarzacze mp3 – str. 137

SPRAWDŹ, CZY WYGRAŁEŚ – lista laureatów konkursów z numerów 12/13 na stronie 101!

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 03/2005 (110)

**Redakcja**
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

**Wydawca**
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Lee
Lee
-line

Dwa obszerne teksty o najnowszym Splinter Cellu i o tym, jak ze znakomitego RTS-a można zrobić doskonale zapowiadającą się ambitną strzelaninę (czyli Close Combat: FtF).

# SPIS TREŚCI


Zawartość Cover CD ............... 008
Kalejdoskop............................... 014
Gamewalker ............................. 054

## ZAPOWIEDZI
Still Life ..................................... 022
SWAT 4 ....................................... 024
Matrix Online ............................ 026
Dreamfall .................................... 030
Star Wars: Empire at War ........ 032

## ZA PIĘĆ DWUNASTA
Star Wars:
Republic Commando ................. 052

## TEMATY NUMERU
Close Combat: First to Fight...... 046
Splinter Cell: Chaos Theory ...... 038

## RECENZJE
Settlers: Heritage of Kings, The. 062
Legacy: Dark Shadows .............. 066
Sonic Heroes ............................. 068
UEFA Champ. League 2004/05 ...... 072
Gorky 02 .................................... 074
Wings over Vietnam.................. 076
Scrapland ................................... 078
Pitfall Harry: The Lost Expedition .... 082
Forgotten Realms: Demon Stone .... 084
Blitzkrieg: Rolling Thunder ........ 088
Ski Alpin 2005........................... 089
Axis & Allies .............................. 090
Hearts of Iron II......................... 091
BlowOut..................................... 092
Second Sight .............................. 094
Władca Pierścieni:
Bitwa o Śródziemie PL .............. 099
Gothic 2: Noc Kruka PL ............ 099
THUG 2 PL ................................ 098
Prince of Persia:
Warrior Within PL .................. 100

## NIE TYLKO GRAMY
Nie daj się nabrać.......................121
Serwisy o grach - aneks ..............124

## HARDWARE
BatteryLife Activator.................. 139
Creative I-Trigue
3200-3400-3600......................... 130
Gigabyte GF 6600 GT AGP
i PCI-X......................................... 138
Newsy .........................................126
Nvidia GeForce 6200
TurboCache................................. 132
Playery MP3................................ 134
Podkładki pod myszki
(Steelpad i Icemat).......................128

## INNE
Action Redaction ...................... 142
FPP Zone .................................... 106
Freeware .................................... 109
Gry wiecznie żywe:
Heart of Darkness...................... 104
Kaszanka Zone: Miami Vice ....... 102
Kącik Mobilnego Gracza ........... 108
Na Luzie ..................................... 118
O grach inaczej:
Przegląd horrorów 2005 .......... 110
Prenumerata............................... 140
Tipsy .......................................... 146


## INDEKS GIER


Axis & Allies ............................. 090
Blitzkrieg: Rolling Thunder ........ 088
BlowOut...................................... 092
Close Combat: First to Fight...... 046
Dreamfall.................................... 030
Forgotten Realms: Demon Stone.. 084
Gorky 02 .................................... 074
Gothic 2: Noc Kruka PL ............ 099
Hearts of Iron II.......................... 091
Legacy: Dark Shadows .............. 066
Matrix Online ............................ 026
Pitfall Harry: The Lost Expedition ... 082
Prince of Persia:
Warrior Within PL .................. 100
Scrapland ................................... 078
Second Sight .............................. 094
Settlers: Heritage of Kings, The ... 062
Ski Alpin 2005........................... 089
Sonic Heroes ............................. 068
Splinter Cell: Chaos Theory ...... 038
Star Wars: Empire at War ........ 032
Star Wars: Republic Commando.. 052
Still Life ..................................... 022
SWAT 4 ...................................... 024
THUG 2 PL ................................ 098
UEFA Champ. League 2004/05 ... 072
Wings over Vietnam.................. 076
Władca Pierścieni:
Bitwa o Środziemie PL .............. 099


# HITY NUMERU

## The Settlers: Heritage of Kings - s. 062

Piąta edycja gry po raz pierwszy w pełnym 3D – to budzi emocje. Dość skrajne... ale z przewagą pozytywnych.

## Scrapland - s. 078

Twórca kultowej Alicji uraczył nas tym razem czymś zupełnie innym - zabawną, naszpikowaną cytatami i aluzjami do filmów i książek (w tym Pratchetta) zręcznościówką z robotami w roli głównej. I choć nie jest to rzecz bez wad, powinna się wam spodobać. O ile poczujecie bluesa.

## Strach i zgroza - s. 110

Czyli, zdaniem człowieka z Siekierą w ksywce, 10 godnych uwagi horrorów, jakie powinny straszyć PC graczy w 2005 roku. Nie czytać po zmierzchu!

# SUPER TOWAR W SUPER CENIE

2.44 zł

www.papla.pl
wap.papla.pl
Papla.PL

## ★ TAPETY (koszt 2 zł netto/2,44 brutto) nr 72950

RAUT1764 RAUT1760 RAUT1759 RAUT1706 RAUT1693 RAUT1629 RAUT1625 RAUT1623 RAUT1559 RAUT1554
RAUT1521 RAUT1519 RAUT1498 RAUT1461 RAUT1459 RAUT0304 RAUT1426 RAUT1386 RAUT1251 RAUT1248
RAUT1247 RAUT1235 RAUT1168 RAUT0960 RAUT1166 RAUT1147 RAUT1139 RAUT1113 RAUT1100 RAUT1026
RAUT1020 RAUT1013 RAUT0995 RAUT0988 RAUT0987 RAUT0920 RAUT0912 RAUT0911 RAUT0904 RAUT0230

## Supergra z bonusem
Znaj jak Colin!
10.98 zł
colin mcrae rally 04
Nokia: NOK30, NOK40, 3650, N-Gage;
Motorola: V300, V500, V525M, V600;
Samsung: SGH-E700
tapeta Colin McRae Rally 04
polifonia Mission Impossible
na Twoją komórkę!
SMS: RAUF0434 pod nr 79950

## Supergra z bonusem
CALL OF DUTY
10.98 zł
Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600;
Motorola: V300, V500, V525M, V600
bonus
tapeta Call of Duty i polifonia
R.A.T.M. "Killing in the Name"
na Twoją komórkę!
SMS: RAUF0435 pod nr 79950

## Czatuj na Papli!
taniej niż SMSami

czatuj sam-na-sam • gadaj o sporcie i muzie... grupowo • rozmawiaj z użytkownikami innych komunikatorów
**Wyślij tylko jednego SMSa i gadaj do woli**
**Przyłącz się!**

Wyślij kod RAUJCZAT pod nr 72950 (koszt 2,44 brutto)
Dostępny dla większości telefonów z obsługą Java
Papla instant

## ★ GRY

**Small Faces** 2.44 zł
SMS: RAUJ0262
pod nr 72950
NOKIA: Nok30,Nok40,Nok60, 6600, SIEMENS: SIE55
SONYERICSSON: T610,T630

**Anti-Terrorist Unit 2** 2.44 zł
SMS: RAUJ0209
pod nr 72950
NOKIA: Nok30,Nok40,6610i, 7250, Nok60

**Dragon Strike Back** 2.44 zł
SMS: RAUJ0344
pod nr 72950
NOKIA: Nok30,Nok40, 6610i, Nok60, 6600

**Go Up** 2.44 zł
SMS: RAUJ0323
pod nr 72950
NOKIA: Nok40,Nok60, 6600,SAMSUNG SGH-E700, SONYERICSSON: T610

**Agency Invader** 2.44 zł
SMS: RAUJ0317
pod nr 72950
Nokia: Nok30, Nok40, 6610i,Nok60,6600
SonyEricsson:P800, P900, T610

**Cruize Control 2** 2.44 zł
SMS:RAUJ0217
pod nr 72950
NOKIA: Nok30,Nok40, 6610i,Nok60;
Siemens:S55

**M-Sports Soccer** 10.98 zł
SMS: RAUJ0185
pod nr 79950
NOKIA: Nok30,Nok40, Nok60

**Snowboard XT** 10.98 zł
SMS: RAUJ0188
pod nr 79950
NOKIA: Nok40, Nok60

**Space Mining** 2.44 zł
SMS: RAUJ0084
pod nr 72950
NOKIA: Nok30, Nok40, 6610i,7250, Nok60

**Echelon Wing** 2.44 zł
SMS: RAUJ0378
pod nr 72950
NOKIA: Nok40, Nok60, 6600
MOTOROLA: V300
SONYERICSSON: T610

**Karate Masters** 6.10 zł
SMS: RAUJ0245
pod nr 75950
NOKIA: Nok30,Nok40,Nok60, 6600; SIEMENS: SIE55
MOTOROLA: T720 T722

**Skoki** 6.10 zł
SMS: RAUJ0024
pod nr 75950
NOKIA: Nok30, Nok40, Nok60,
Siemans: SIE55
MOTOROLA: T720

K30: 3510i, 8910i; NOK40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i), NOK60: 3650, 7650, N-Gage;
55: S55, M55, SL55, C60, MC60. Aby pobrać grę wyślij SMS pod numer 72950 (koszt 2 zł netto/2,44 brutto) w treści wpisując kod wybranego elementu np. RAUJ0262

rta dostępna dla telefonów Nokia, Siemens, Samsung, Motorola i Sony Ericsson z kolorowym wyświetlaczem, obsługą polifonii oraz poprawną konfiguracją WAP, łączoną opcją odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączeń WAP. W razie problemów skontaktuj się z nami: pomoc@papla.pl

## ★ SMS Graficzny Nokia 72950

RAUW1086 RAUW1085 RAUW1065 RAUW1080
RAUW1075 RAUW1073 RAUW1069 RAUW1067
RAUW1064 RAUW1060 RAUW0437 RAUW0492

## ★ Logo Siemens 72950

RAU40866 RAU40493 RAU40487 RAU40077 RAU40028
RAU40404 RAU40306 RAU40276 RAU40507 RAU40045
RAU40189 RAU40861 RAU40851 RAU40748

2.44 zł

## DZWONKI nr 72950
POLIFONICZNE I ZWYKŁE
2.44 zł

### TOP HITY — MONO — POLI
### HIP HOP
### NAJNOWSZE
### RÓŻNE
### FILMOWE

### DZWONKI POLIFONICZNE (POLI)
### DZWONKI ZWYKŁE (MONO)

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie RAUP0411 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: RAUP0411 601234567 Możesz dołączyć też krótkie pozdrowienia (do 60 znaków) dopisując je po

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 23.01.2005.
•WSZYSTKIE DEMA, PROGRAMY ITD. ZOSTAŁY PRZETESTOWANE - INSTALUJĄ SIĘ Z WW. MENU I URUCHAMIAJĄ SIĘ NA URZĄDZENIU SPEŁNIAJĄCYM WYMAGANIA SPRZĘTOWE DANEGO PROGRAMU/DEMA.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE [ikona] OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

MASZ PROBLEMY Z MENU CD/DVD?
JEŚLI MASZ PROBLEMY Z NASZĄ WYBIERAŁKĄ (JAKIEŚ KOMUNIKATY O BŁĘDACH?) - KLIKNIJ ENTER, POWINNO POMÓC. A JAK NIE? NA CD/DVD ZNAJDZIESZ TEŻ COŚ, CO NAZYWA SIĘ WYBIERAŁKA AWARYJNA. NIE WYGLĄDA PIĘKNIE, ALE POZWALA URUCHOMIĆ PROGRAMY ZAWARTE NA PŁYTKACH. A MY JUŻ PRACUJEMY NAD NOWĄ, LEPSZĄ JEJ WERSJĄ...

# W SKRÓCIE

## PEŁNE WERSJE
BlowOut DVD CD
Galactic Civilization PL DVD CD
Post Mortem PL DVD CD
Premier Manager 04/05 DVD CD

## DEMA
GTR DVD
Hearts of Iron DVD
Joe's Farm DVD CD
Monster Fair Pinball DVD CD
Project Joe DVD
Settlers V DVD CD
UEFA Champ. League 04/05 DVD CD
Will of Steel DVD

## PRGRAMY
Adobe Reader 6.02 DVD
DiVX 5.2.1 DVD
DirectX 9.0c DVD CD
Quick Time 6.5.2 DVD
Windows Media Player 9/10 DVD
Absolute Shield Internet Eraser DVD
DiskState 2.85 DVD
Magic Tweak 2.10 DVD
PC Accelerator 2004 2.5 DVD
Quintessential Player 4.51 DVD

## BONUSY
Action Mag DVD CD
Adventure Zone DVD CD
BlowOut instrukcja DVD CD
Bonus 1-2 DVD CD

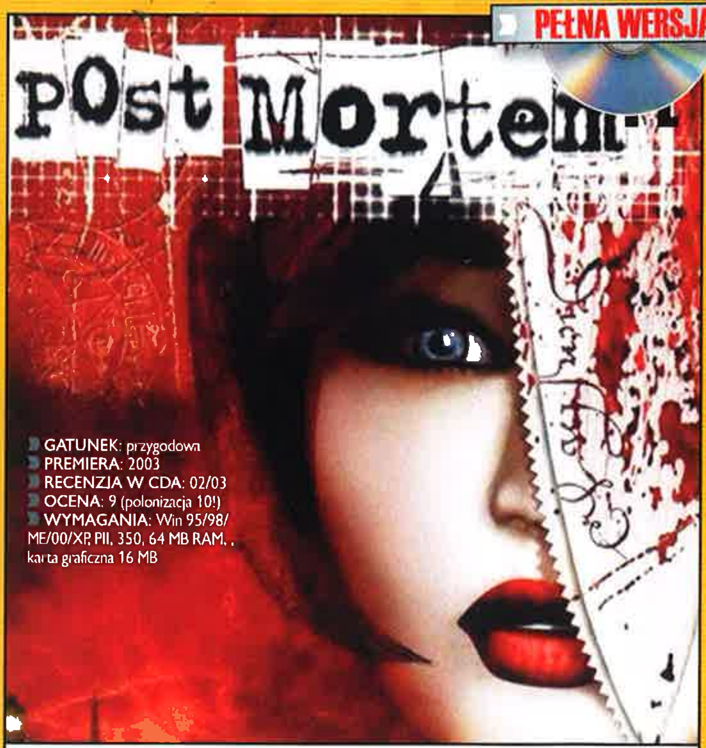
Bonus DVD DVD
CoD United Offensive - map pack DVD
FAQ DVD CD
FPP MegaZin DVD CD
KMG Offline DVD CD
Konsole Zone DVD CD
Qldsql DVD CD
RTS Area DVD CD
SC Pandora Tomorrow edytor map DVD
Speed Corner DVD CD
Tawerna RPG DVD CD
Vampire Bloodlines tools DVD
X-Isle Far Cry Mod DVD
Xpand Rally Car Importer DVD

## TRAILERY
Battle of Britain 2 DVD
Boiling Points DVD
Brothers in Arms DVD CD

Creature Conflict DVD
Mercenaries DVD CD
NARC DVD
Rainbows Six 4 DVD
SC Chaos Theory DVD CD
Stalker DVD
Steer Madness DVD
Stolen DVD
SW: KotOR II DVD
SW: Republic Commando DVD

## PATCHE
Legacy of Kain DVD
Galactic Civilization 1.02 PL DVD CD
Gorky 02 DVD
NBA Live 2005 DVD
RollerCoaster Tycoon 3 DVD
Space Hack PL 1.02 DVD CD

## PEŁNA WERSJA




GATUNEK: przygodowa
PREMIERA: 2003
RECENZJA W CDA: 02/03
OCENA: 9 (polonizacja 10!)
WYMAGANIA: Win 95/98/ME/00/XP, PII, 350, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB

**UWAGA: Wybieraj tylko MAKSYMALNĄ wielkość instalacji, inaczej gra nie będzie poprawnie działać!**

**Bardzo dobra** przygodówka-kryminał po polsku. Spod rąk twórców Syberii i Amerzone'a. Warto!

UWAGA!
Jeśli masz problemy z grą – poczytaj plik readme. Solucja do gry – na CD/DVD z grą, w katalogu Poradnik. Instrukcja – tamże w katalogu Instrukcja.

*Fragmenty recenzji EGM*
Grę, o jakiej zamierzam wam opowiedzieć, zrobili ludzie z kanadyjskiej firmy Microids, a są to asy mające na koncie Amerzone'a i Syberię.

W grze wcielasz się w byłego prywatnego detektywa Gustawa McPhearsona, który po spektakularnym zawaleniu kilku spraw w Nowym Jorku przybywa do Paryża, w którym usiłuje ułożyć sobie jakoś życie, wykorzystując własne zdolności graficzne. Pewnego dnia w jego pracowni pojawia się tajemnicza (i piękna) nieznajoma brunetka, na widok której stanąłby nawet wodospad Niagara. Sophie Blake, tak bowiem przedstawiła się piękność, powierza mu śledztwo w sprawie zamordowania jej siostry i szwagra (zostali zdekapitowani w pewnym szykownym paryskim hotelu).

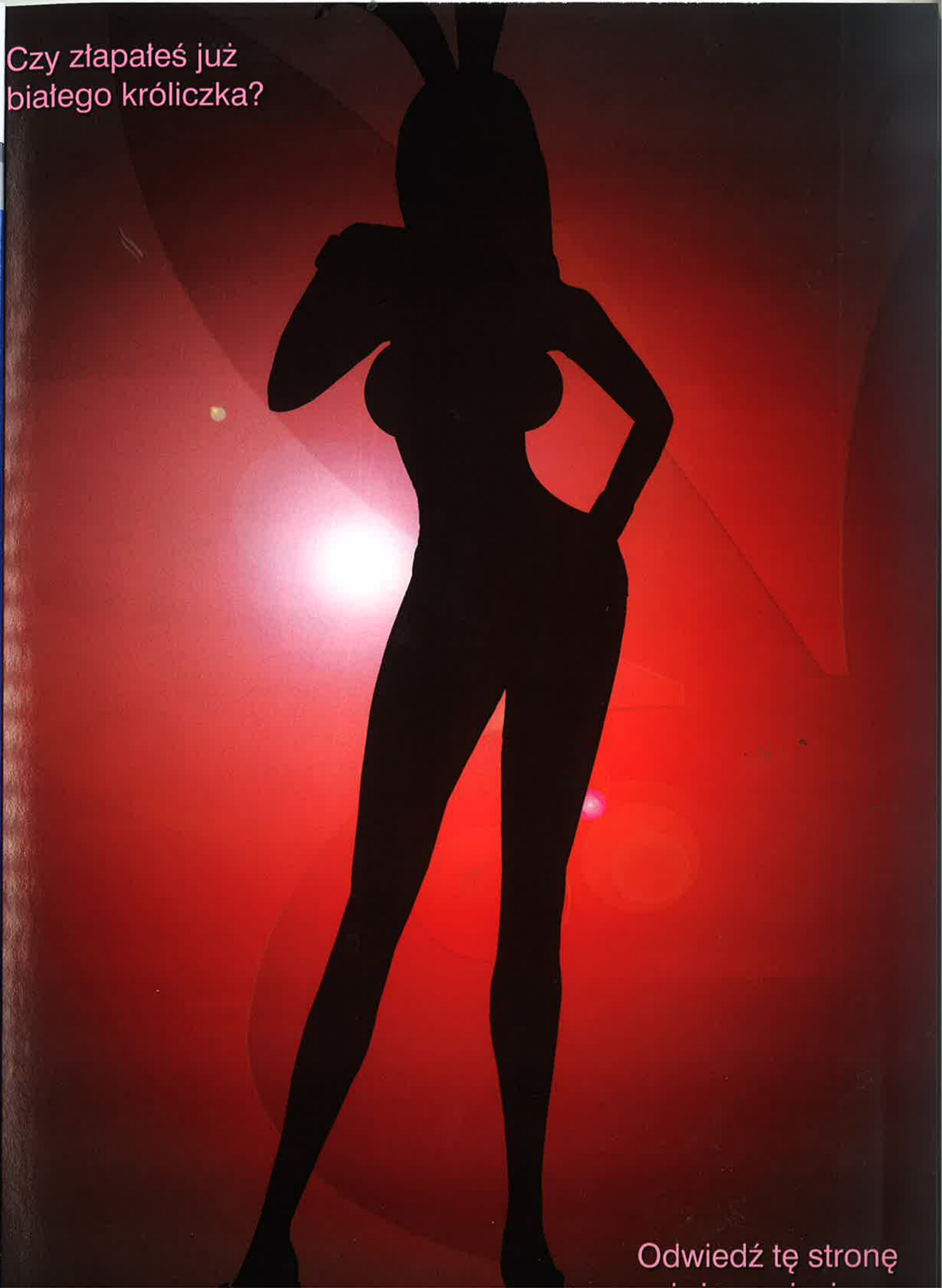
Mówiąc po ludzku, ktoś z zapałem godnym doprawdy lepszej sprawy poobcinał im głowy. (...) Gus groszem nie śmierdzi i podejmuje się śledztwa, które zawiedzie go w rejony... dość niezwykłe (...).

Dzielny nasz detektyw, by sprostać tajemniczemu mordercy, będzie musiał nieźle napiąć intelektualną muskulaturę. (...) Nie będę naturalnie zdradzał sekretów gry - powiem tylko, że w zależności od tego, jak się gracz spisze, będzie mógł obejrzeć przynajmniej dwa zakończenia. Nie będę też wyjaśniał, dlaczego gra nosi dość intrygujący tytuł. POST MORTEM (czyli po śmierci). Nie wykroczę jednak chyba poza ramy konwencji, jeżeli powiem, że sprawa dotyczy miłości rozciągającej się poza ramy życia i śmierci.

Polscy polonizatorzy z firmy Cenega podczas produkcji Post Mortem spisali się znakomicie. (...) W zasadzie nie mam się tu do czego przyczepić. (...) W zależności od sytuacji bohaterowie mówią tak, jak prawdopodobnie i wy byście mówili na ich miejscu. (...) Widać też, że ktoś starannie przemyślał obsadę ról. Grubasy mówią głosami ciężkimi jak kowadła, a starsze panie mają głosy kruche niczym saska porcelana. Wszystko to razem świadczy o bardzo dobrej pracy zespołu aktorów i tłumaczy. Jako zawodowy tłumacz mam ucho wyczulone na wszelkie niuanse, ale tym razem mogę tylko rzec „szapki dałoj!" (czyli czapki z głów!).

Wszystko to sprawia, że POST MORTEM zaliczyłbym do gier bardzo dobrych.

Niech się pan strzeże, Zło jest... pokusą. To pierworodny grzech człowieka...


Czy złapałeś już
białego króliczka?
Odwiedź tę stronę

# GALACTIC CIVILIZATIONS PL*

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: strategia kosmiczna (4x)
- PREMIERA: 2003
- RECENZJA W CDA: 09/2003
- OCENA: 8
- WYMAGANIA: PII 400 MHz, 128 MB RAM, 1120 MB HDD, WIN XP/2000/ME/98, KARTA GRAFIKI 4 MB

Gra należąca do gatunku gier noszącego w branży nazwę 4x. Cztery „iksy", o jakich tu mowa, pochodzą od słów 'explore, expand, exploit and exterminate', czyli w wolnym tłumaczeniu „odkrywaj, rozszerzaj, wykorzystuj i zniszcz", a cały skrót odnosi się do strategicznych gier turowych zazwyczaj rozgrywanych w kosmosie, w których zadaniem gracza jest budowanie imperium z wykorzystaniem gospodarki i siły militarnej.

**UWAGA!**
**Aby wejść na stronę WWW gry i pobrać darmowe rozszerzenia itd. – postępuj zgodnie ze wskazówkami, które ujrzysz na początku instalacji. Jeśli jednak po prostu chcesz grać sobie solo – nie przejmuj się, gra nie wymaga w tym momencie żadnego seriala itd.**

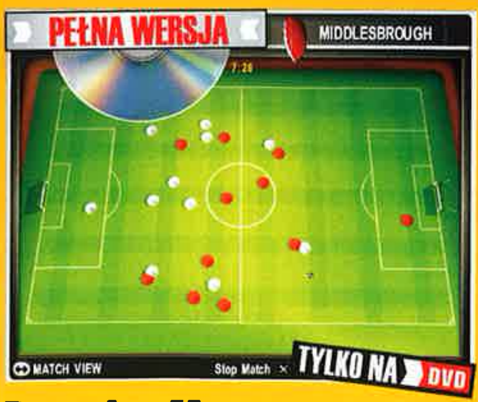
Uwaga!
Polska instrukcja wbudowana jest w grę. Wywołasz ją jako poradnik z menu głównego gry. Jest też jako .pdf w katalogu z zainstalowaną grą.

*(*) na życzenie może być i po angielsku. Na CD/DVD polski patch w wersji 1.02.*

(...) Gra rozpoczyna się na początku 22 wieku, kiedy to ziemska cywilizacja opracowała napęd nadprzestrzenny (hyper-drive), umożliwiający swobodne podróżowanie w kosmosie. Ten wynalazek pobudził rozwój cywilizacyjny sześciu zamieszkujących galaktykę cywilizacji - zarówno Ziemian, jak i złowrogich Drenignów, spokojnych Torian, bojowych Yor, poważnych Arcean i podobnych do ludzi Altarian. Każda z tych cywilizacji rozpoczęła wyścig o podbój całej galaktyki (...). Niestety w bój możesz ruszyć jedynie na czele ludzi - twórcy gry twierdzą, że rozwijająca się w tle fabuła ma sens tylko dla Ziemian. Na szczęście przed rozpoczęciem rozgrywki możesz w pewnym zakresie skonfigurować własną cywilizację, określając dla niej bonusy w handlu, nauce itd., jak i zdecydować o charakterze i wielkości galaktyki (najmniejsze to rozgrywka na kilkadziesiąt minut, największe to sesje trwające nawet tydzień).

Rozgrywka w GalCiv podzielona jest na tury, w trakcie których decydujesz o kolejnych posunięciach cywilizacji. Najczęściej wykonywaną czynnością podczas każdej tury jest wydawanie rozkazów statkom kosmicznym (...). Jeśli chcesz, wszystkimi jednostkami możesz kierować samodzielnie, ale możesz też zautomatyzować ich działanie, np. określając region, jaki mają patrolować. Ponadto decydujesz również o tym, jakie projekty cywilne i wojskowe realizowane są na twoich planetach, nad jakimi wynalazkami mają pracować twoi naukowcy. Poza decyzjami określającymi długofalowy rozwój twojej cywilizacji, zajmujesz się również zarządzaniem na skalę mikro, czyli wpływasz na wysokość podatków i inne czynniki określające jakość życia i produktywność planet należących do twojego imperium.

Poza prostą grafiką trudno w Galactic Civilizations znaleźć wiele minusów. Gry takie jak GalCiv przeznaczone są raczej dla koneserów – to właśnie ich zachwyci wysoki poziom sztucznej inteligencji komputerowych graczy (...). To wyzwanie godne prawdziwego stratega - jeśli więc czujesz się jak ktoś, kto potrafi mu sprostać, zachęcam do zagrania w Galactic Civilizations. W obrębie gatunku to obecnie najlepsza gra.




## Premier Manager 2004-2005

- GATUNEK: menago
- PREMIERA: 2004
- RECENZJA W CDA: 01/2005
- OCENA: 4
- WYMAGANIA: P3 600, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 98/ME/00/XP

Nowy (co jest jego główną zaletą:) menedżer piłkarski. Recenzja w styczniowym CDA. Eld się nad nim znęcał, aż dudniło – teraz sami możecie sprawdzić, czy nie przesadza. W każdym razie jakby nie patrzeć – kolejna nowa gra, na dysku wiele nie zajmuje, z gatunku, z którego za wiele rzeczy się nie pojawia – więc...

**INSTRUKCJA W GŁÓWNYM MENU DVD, KATALOG MANUALS.**

## Hearts of Iron

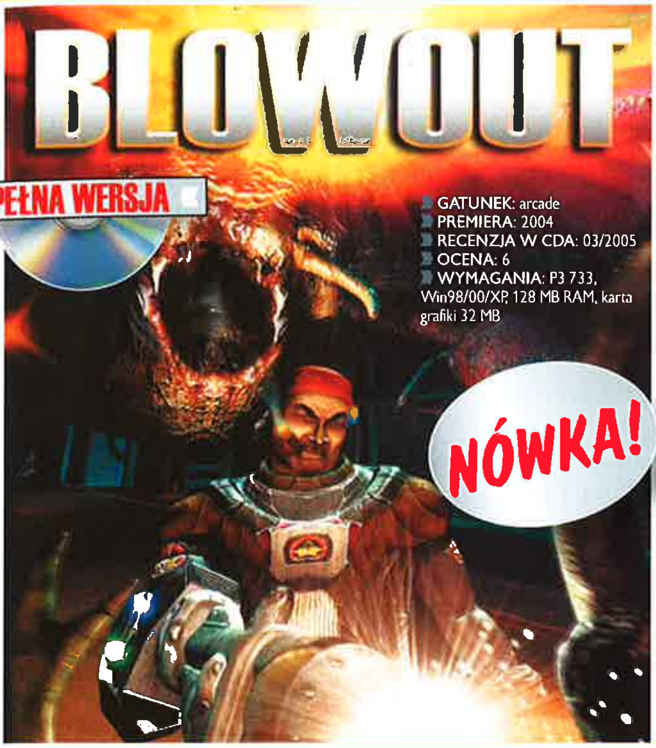
Skomplikowana (jeszcze jak...) strategia, w której możecie zmienić globalną historię w czasie II wojny światowej. Fani gier firmy Paradox wiedzą, o co chodzi - reszcie powiemy tyle, że choć grafika jest tu z gatunku symbolicznych, a poziom komplikacji gry sięga stratosfery, warto jej dać szansę - satysfakcja z gry jest ogromna. Zainteresowanych odsyłam do recenzji w tym numerze i beta-testu sprzed miesiąca. Demo oferuje jedną misję - niemiecką ofensywę w Ardenach w końcu roku 1944 (po dowolnej ze stron) - 260 MB na HDD.

DVD

- GATUNEK: strategia/sim
- WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM, karta graficzna 4 MB, Win 98/ME/XP/00

# BLOWOUT

PEŁNA WERSJA

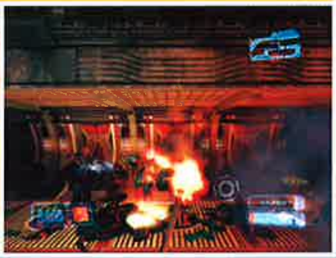



- GATUNEK: arcade
- PREMIERA: 2004
- RECENZJA W CDA: 03/2005
- OCENA: 6
- WYMAGANIA: P3 733, Win98/00/XP, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB

## POLSKA PREMIERA!!!

Zupełnie nowa (polska premiera!), ale jednocześnie oldschoolowa strzelanka jako żywo przypominająca wiekowe Abuse albo Duke Nukem Manhattan Project. Wcielamy się w marine oczyszczającego opuszczoną bazę z chmar Obcych. Kupa akcji, sporo pukawek.

Jako że recenzja gry jest w tym numerze, tam odsyłam zainteresowanych po więcej szczegółów.



# UEFA Champions League 2004 - 2005

Fani piłki nożnej - Chelsea vs. Bayern!!! 170 MB na HDD, a recenzja w tym numerze... I co tu mówić więcej?

DVD CD

- GATUNEK: sportowa
- WYMAGANIA MINIMALNE: P3 700, 128 MB RAM (256 dla XP/00), karta grafiki 32 MB, DirectX 9.0c, Win 98/ME/XP/00

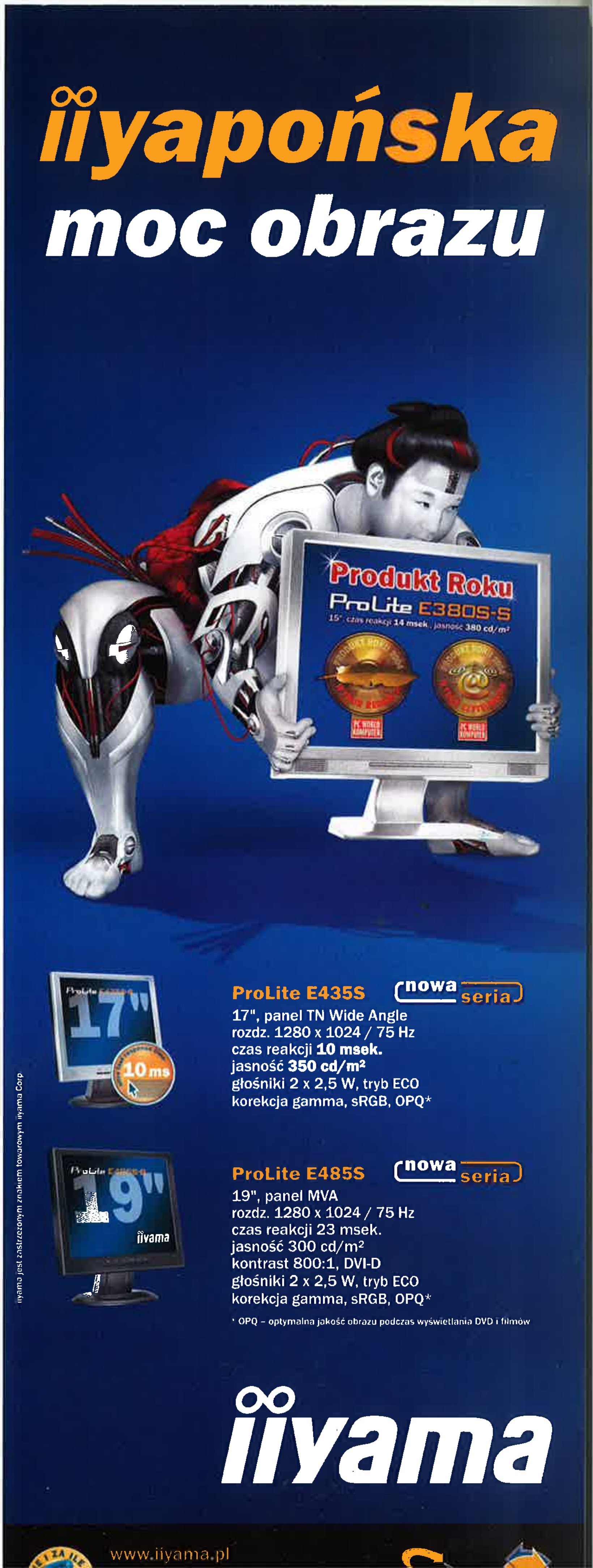
# The Settlers - Heritage of Kings

Settlersi... gra legenda jeszcze z czasów Amigi. Jej piąta część po raz pierwszy w uczciwym 3D. Czy to dobrze, czy źle - oceńcie sami. Oraz poczytajcie recenzje w tym CDA. Demo zajmuje blisko 600 MB i oferuje tutorial oraz jedną misję.

Pełna klawiszologia w pliku readme (Setters V/Support/Readme).

DVD CD

- GATUNEK: sim/RTS/strategia
- WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98SE/ME/XP/00, DirectX 9.0c

# GTR

Gra mająca licencję na odtworzenie wyścigów F1A GT. Mam nadzieję, że maniakom czterech kółek coś to mówi. :) Demo, zajmujące ok. 220 MB na HDD, zawiera jedną misję w trybie arcade lub semi-professional, jeden wóz (Morgan Aero 8) i jeden tor. Wizualnie nie poraża, ale grało mi się całkiem przyjemnie.

UWAGA!
Wskazany reset kompa po zainstalowaniu dema, bo inaczej może nie chcieć się uruchomić.

DVD

- GATUNEK: samochodówka
- WYMAGANIA: P3 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win98/Me/2K/XP

# Will of Steel

Skomplikowany RTS osadzony (mniej więcej, w teraźniejszości). Jak znam życie, walczymy albo z paskudnym reżimem popierającym terrorystów albo z samymi terrorystami - a pewnie jedno z drugim naraz. :) Tak czy siak - Afganistan. Gra miło zaskakuje, bo gra się w nią lepiej niż wygląda - a że wygląda naprawdę nieźle... Ok. 480 MB na HDD.

DVD CD

- GATUNEK: RTS
- WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 64 MB, Win 98/Me/XP/00

# Monster Fair Pinball

Cóż, dawno już nie pojawił się żaden pinball na PC, więc trzeba się cieszyć tym, co jest. Zresztą ten pinball jest całkiem niezły. Co prawda, tylko jeden stół i ograniczony czas grania (tzn. graj, ile chcesz, ale jedna partia ma określoną długość), lecz cóż... Za to tylko 50 MB na HDD.

DVD CD

- GATUNEK: zręcznościowa/pinball
- WYMAGANIA: PIII 500, 64 MB RAM, Win 98/Me/00/XP

# Project Joe

Czyli klasyczna, oldschollowa przygodówka 2D i z rysowaną grafiką. Zobaczycie, że trudno jest być luzakiem, nawet mając własny bar, ale z mafią w środku. :) W demku musicie zdobyć samochód od szalonego sprzedawcy używanych gratów. 168 MB na HDD, wskazana jaka taka znajomość angielskiego. Wszystko wygląda fajnie ale...

...problem w tym, że obecnie gra jest w zawieszeniu, a producenci usiłują znaleźć wydawcę. :( Miejmy nadzieję, że im się uda, bo IMO gra jest warta uwagi.

DVD

- GATUNEK: przygodówka 2D
- WYMAGANIA: P2 600, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 9x/00/ME/XP

# Joe's Farm

Sympatyczna gierka, prapotomek Sokobana. Musisz po prostu przesunąć na każdej planszy skrzynki we wskazane miejsce. Teoretycznie proste, w praktyce zmusza do niezłego kombinowania. A że do tego ładnie wygląda i zajmuje jakąś śmiesznie małą ilość miejsca na HDD - polecam.

DVD CD

- GATUNEK: zręcznościowo-logiczna
- WYMAGANIA: PC kupiony po 1998 :)

## Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę
1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

# Konkurs SMS!

## Do wygrania

**Radioodtwarzacz Philipsa model Az 2558.**

**Najwyższej klasy Bumbox oferujący doskonałą jakość dźwięku i dużą moc dzięki zastosowaniu technologii wOOx. Funkcje pilota pozwalają bez problemu wyszukiwać właściwe pozycje z kolekcji utworów w formacie MP3.**

Aby go wygrać wystarczy odpowiedzieć jakiej gry reklamę zamieściliśmy na stronie 9. Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.PL.X,
gdzie X to nazwa gry, której reklama znajduje się na stronie 9, w wydaniu 03/2005 CD-Action.
Odpowiedź wyślij sms-em pod numer
7164!

Powodzenia!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2005r.

CULTURES 4 - nadchodzi!
MAX GAME
7 PEŁNYCH WERSJI
3CD - 19,90zł
POLECA
INTERIA.PL
www.interia.pl
ÓSMY CUD ŚWIATA
8th WONDER of the WORLD
Strategia czasu rzeczywistego
Misje zarówno dla jednego, jak i wielu graczy
animowana, niezwykle szczegółowa grafika
pakiecie 3 płyty CD, a na nich pełne wersje gier:
ÓSMY CUD ŚWIATA PL
MENEDŻER PIŁK. 04/05 PL
DINOS&BUBBLES PL
AUTOSTRADA RACE
SEARCH&RESC. 3 PL
ORAZ 1CD - niespodzianka
SZUKAJ W KIOSKU
W SKLEPIE
POLSKA WERSJA
19,90 zł
19,90 zł
www.PLAY.pl/KIOSK
Szukaj W KIOSKU
www.PLAY.pl
Muzyka
CLUBBING CD 1/2005
JUŻ W KIOSKU
CLUBBING CD
10 Utworów HOUSE
3,90 zł
10 utworów polskiej sceny HOUSE
Programy
KOMPUTER CD Wydanie Specjalne 1/2005
JUŻ W KIOSKU
KOMPUTER CD
WYDANIE SPECJALNE 1/2005
FOTO studio 2
4 PEŁNE WERSJE 2CD
9,90 zł
FOTO STUDIO 2.0 PL - pełna wersja
Multimedialny Kurs Windows Xp - pełna wersja
Polskie czcionki (100 szt) - pełna wersja
Gry
MEGAPACK 1/2005
JUŻ W KIOSKU
RED JETS
3CD
POLSKA PREMIERA
19,90 zł
6 pełnych wersji gier. W tym: polska premiera - RED JETS ( oparta na silniku JetFighter V - Renderware),

- AREA 51
- DISCIPLES III
- F.E.A.R.
- GODFATHER
- GTA: SAN ANDREAS
- MOTOGP 3: ULTIMATE RACING...
- WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR


MARZEC 2005

## Warhammer 40.000 w WCG!

Tegoroczne World Cyber Games - największe „e-sportowe" igrzyska świata - wprowadzą nowe „e-dyscypliny". Stanowić je będą Warhammer 40.000: Dawn of War - znakomita strategia czasu rzeczywistego stworzona przez Relic-THQ, oraz Dead or Alive Ultimate - beat'em up rodem z Xbox. Zastąpią one odpowiednio Unreal Tournament 2004 oraz Project Gotham Racing 2, które okazały się mniej popularne, niż pierwotnie zakładano. Inne gry uwzględnione w terminarzu World Cyber Games 2005 to StarCraft: Brood War, Warcraft III: Frozen Throne, Counter Strike: Source, FIFA 2005, Need for Speed: Underground 2, Halo 2 (Xbox). Finały igrzysk odbędą się w listopadzie w Singapurze.

www.worldcybergames.com

## MotoGP 3 Ultimate Racing Technology

Brytyjski Climax ujawnił pierwsze, niestety nieliczne informacje na temat MotoGP3, kolejnej w serii Ultimate Racing Technology - świata motocykli sportowych. Wiadomo jednak na pewno, że w grze pojawią się wszystkie znane już tryby (w tym także kariery) oraz dodatkowo wyścigi w ruchu miejskim (extreme mode). Wciąż istnieć ma także system doświadczenia i rozwoju alter ego gracza, co bez wątpienia okaże się użyteczne

podczas prób sięgania po laury w imprezach MotoGP World Championship (stan z 2003). Climax obiecuje także jak zwykle niezwykle efektowną oprawę graficzną, także dzięki pełnemu wykorzystaniu funkcji DirectX 9. MotoGP 3 Ultimate Racing Technology na starcie stanie już w maju.

www.climax.co.uk

## Area 51 na PC?

Na stronie oficjalnej Area 51, obiecującego konsolowego first-person shootera jakby stworzonego dla fanów X-Files, przez chwilę gościło logo PC. Oznaczać to może, że twórcy gry - Midway - planują także pecetową jej wersję. Z drugiej strony - możliwe, że nieoczekiwany gość to skutek pomyłki webmastera. Bądź też, że ulegliśmy zbiorowej hipnozie albo było to przeoczenie i w rzeczywistości był to balon meteorologiczny albo stado jaskółek...

www.midway.com

## F.E.A.R. 7 czerwca!

Znane i lubiane dzięki serii No One Lives Forever Monolith, w porozumieniu ze swym wydawcą - Vivendi Universal Games - ujawniło datę premiery F.E.A.R. - obiecującego first-person shootera z horrorem w tle. Zgodnie z zapowiedziami B.A.Ć. się zaczniemy już 7 czerwca tego roku!

www.lith.com

## Godfather - pierwsze szczegóły!

Electronic Arts ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące interaktywnej adaptacji filmowej trylogii „Ojciec chrzestny"! Dotąd znany był nam jedynie krótki zwiastun, w którym stworzony komputerowo Marlon Brando - don Vito Corleone - sącząc czerwone wino składał nam propozycję nie do odrzucenia. Teraz, dzięki japońskiemu Famitsu, wiemy więcej.

Najważniejsza spośród informacji - EA obiecuje adaptację zupełnie odmienną od dotychczasowych. To nie tyle gra filmowa, ile gra na ich kanwie i w ich świecie. Odpowiada temu w pełni idea, że wcielamy się w zupełnie nowego członka rodziny Corleone. Akcja gry rozgrywać się ma w dzielnicy włoskiej Nowego Jorku na przełomie lat 40 i 50, podział na misje zaś i silny nacisk na warstwę fabularną sprawiają, że Godfather - zdaje się - będzie bliższy Mafii niż - dajmy na to - Grand Theft Auto.

Interesująco brzmi także zapowiedź, że postacie niezależne mają dysponować rozbudowanymi osobowościami i pamięcią zdarzeń minionych, dzięki czemu ich zachowanie i dialogi mają się znacząco różnić w zależności od doświadczeń gracza! Ostatnią ciekawą wiadomość stanowi informacja, że zespół Godfather liczy sobie 120 osób, EA zaś planuje rozbudować go do 200 osób! Więcej o Godfather - zapewne już po E3.

www.eagames.com

## SHORTY

### Disciples III

Zdaje się, że jesteśmy winni PT Czytelnikom małe sprostowanie. Wbrew temu, co napisaliśmy w zapowiedzi Heroes of Might & Magic V, konkurencyjna wobec niej seria Disciples wcale nie jest martwa. Przeciwnie - żyje i ma się dobrze! Szczegóły dotyczące Disciples III wprawdzie wciąż są nieliczne i mało precyzyjne, pewne jest jednak, że jej nowi twórcy - rosyjski MiST land - wzięli sobie do serca zadanie usprawnienia schematu 4X („explore, expand, exploit, exterminate" - poznaj, rozwiń się, wykorzystaj, wyeliminuj). Disciples III tworzone jest w oparciu o zupełnie nowy engine 3D, co pozwoli w pełni wykorzystać cechy szczególne jednostek, np. kochających górskie szczyty krasnoludów, ale także lubujących się w podziemnych labiryntach potępionych. Dodatkowym atutem ma być uproszczenie mechaniki i interfejsu, dzięki czemu seria Disciples będzie w stanie dotrzeć wreszcie do szerszej publiczności.

### EA i Ubisoft - co dalej?

Przejęcie przez Electronic Arts blisko 20 procent udziałów Ubisoft, do jakiego doszło pod koniec grudnia i które wstrząsnęło całym grającym światem, nadal pozostaje jedną z największych branżowych niewiadomych. Nie zdarzyło się dotąd, że przedsiębiorstwo konkurencyjne wykupuje część swego konkurenta tylko po to, jak twierdzi Electronic Arts, by „być dobrym współwłaścicielem", a prawa do współdecydowania o losach Ubisoft ograniczać jedynie do „partycypowania w zyskach". Samo Electronic Arts nie zdradza żadnych planów. Być może jednak dowiemy się czegoś w połowie lutego, gdy złożone zostanie Federalnej Komisji Handlowej sprawozdanie w tej kwestii. Jak na razie jednak dalszy rozwój sytuacji pozostaje tajemnicą. Jedno, co pewne, to to, że akcjonariusze Ubisoft mogą się czuć szczęśliwi - wartość ich wkładu wzrosła o blisko 60%...

O dalszych losach dziwnego małżeństwa Electronic Arts-Ubisoft będziemy informować na bieżąco.

### Ubi przejmie Eidos?

Ubisoft, niesione na fali hitów (Prince of Persia: Warrior Within sprzedała się w liczbie ponad 1,9 miliona kopii w zaledwie miesiąc, Ghost Recon 2 zaś - 1,4 miliona w siedem tygodni) i oczekujące równie dobrych, lub lepszych, wyników sprzedaży Splinter Cell: Chaos Theory, Brothers in Arms i Rainbow Six: Lockdown, ponowiło

## GTA:SA - pierwsze screeny!

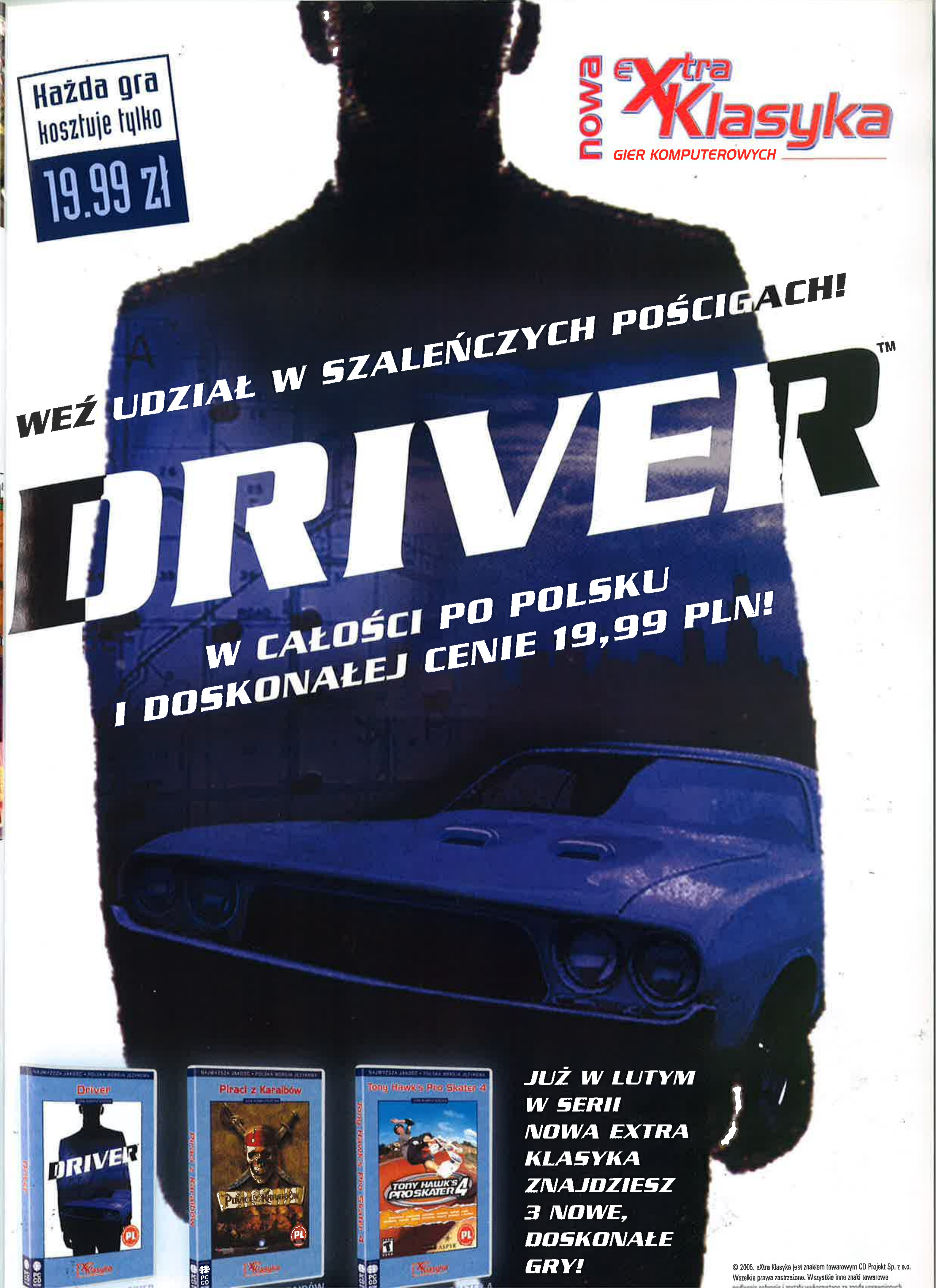
W ślad za oficjalną datą premiery pecetowej wersji Grand Theft Auto: San Andreas - już 10 czerwca! - idą pierwsze screenshoty! Panie, panowie, tak największy bestseller ubiegłego roku prezentować się będzie na monitorach.

www.take2games.com

## CD-Action za... 275 zł!

Z radością i dumą informujemy, że aukcja CD-Action DVD 02/05, z podpisami redakcji i bonusem w postaci ShellShocka, z której dochód przeznaczony został na Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy, zakończyła się imponującą kwotą 275 złotych! Zwycięzcy gratulujemy i... dziękujemy za okazanie wielkiego gorącego serca w samym środku zimy!

www.wosp.org




© 2005. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe

## Black & White 2

Duet Lionhead Studios-Activision opublikował nowe screenshoty z nowej „boskiej gry" Petera Molyneux - Black & White 2. I o ile dotąd, nauczeni doświadczeniem pierwszej Black & White, podchodziliśmy do niej z pewną rezerwą, o tyle teraz nie możemy się już doczekać!

www2.bwgame.com

## Worms 4: Mayhem

A więc nie ustrzeżemy się robali także w 2005... To zaś dlatego, że już wiosną dzięki Team 17 i Codemasters przyjdzie nam poznać kolejną, trzecią już odsłonę trójwymiarowych Worms! Ta zatytułowana Worms 4: Mayhem w pełni zasługuje na pełny numer w nazwie, gdyż jako pierwsza w historii pozwoli graczom kontrolującym bezkręgowych wojowników stworzyć im broń! Więcej o Worms 4: Mayhem – wkrótce.

www.codemasters.co.uk

## SHORTY

ofertę zakupu trapionego od pewnego już czasu problemami finansowymi Eidos. Na zdrowy rozsądek mariaż Ubi z Eidos jest prawdopodobny, jednak czy możliwy - zobaczymy.

www.ubi.com

### Perimeter: Emperor's Testament

Fani jednej z najniezwyklejszych strategii czasu rzeczywistego ubiegłego roku - Perimeter rosyjskiego K-D LAB - wciąż niepotrafiący zebrać myśli po informacji, że prace nad Perimeter 2 zostały chwilowo wstrzymane, pocieszcie się. Pocieszcie się, gdyż już wkrótce dane nam będzie położyć ręce na dodatku do pierwszego Perimeter, zatytułowanego Emperor's Testament.

Jego założenia są zaś nie mniej interesujące niż formuła terraformingu, na jakiej opiera się Perimeter. Zakłada, że podczas gdy Spirits zmierzają ku swemu celowi, a Harkbacks poszukują mitycznej Ziemi, Imperium rozbudowuje sieć automatycznych baz - Vice Frames. Jeden z eksperymentów z Mechanicznym Duchem nieoczekiwanie powoduje powstanie Mechanicznego Mesjasza i odkrycie istnienia równoległego Łańcucha Psycho-Światów. To właśnie tu znaleźć można część zaginionych Frames, jak również ślady tajemniczej rasy obcych...

Perimeter: Emperor's Testament, prócz niezwykłej fabuły rozgrywającej się w ramach 25 misji single player, oferować ma nowe budynki i jednostki, które znajdą zastosowanie także w grze multiplayer, m.in. na trzech nowych mapach. Twórcy gry obiecują także poprawioną grafikę i zupełnie nowy soundtrack. Testament Imperatora wprowadzimy w życie latem tego roku.

www.kdlab.com

## The Roots wiosną

Wrocławskie Tannhauser Gate, twórcy Mimesis Online, ujawnili, że w porozumieniu ze swym wydawcą - Cenega Publishing - zdecydowali się odsunąć datę premiery The Roots z 28 lutego na mniej precyzyjną „wiosnę 2005". Przypominamy, że The Roots to role-playing w stylu bliskiego niektórym Final Fantasy VII. Więcej w następnym numerze CDA.

www.theroots-game.com

## S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo

Niespodziewanie wieści z włoskiego Milestone - twórców serii Screamera, w chwili obecnej dokonujących ostatnich szlifów Racing Evoluzione (Xbox exclusive). Ich kolejnym projektem okazuje się S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo, gra tworzona na licencji i we współpracy ze słynnym włoskim producentem samochodów Alfa Romeo. Niestety, jak dotąd nie wiemy nic ponad to, że jej premiera odbyć się ma już wiosną 2005. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że S.C.A.R. bliższa będzie Porsche 2000 niż Ford Racing...

www.milestone.it

## Empire Earth 2

Duet Mad Doc-Vivendi opublikował kolejne screenshoty z Empire Earth 2 - wielce obiecującego sequela jednej z najlepszych strategii czasu rzeczywistego w historii elektronicznej

rozgrywki. Warto przy okazji przypomnieć, że Empire Earth 2 to gra, w której przyjdzie nam prześledzić 12 000 lat historii ludzkości. Losy cywilizacji podzielone zostały na 15 epok z 14 grywalnymi siłami do wyboru i blisko 350 jednostkami do kontrolowania (część z nich unikalna dla danej strony). Do gry można wejść na zasadzie natychmiastowych potyczek o kontrolę nad mapą lub wziąć udział w jednej z 3 kampanii: koreańskiej (wczesne epoki), niemieckiej z misjami na przełomie XIX i XX wieku i amerykańskiej wymierzonej w przyszłość. Więcej o Empire Earth 2 - wkrótce.

empireearth.sierra.com

## East Front

Rosyjskie Burut, twórcy Golden Land i Kreed, ujawniło pierwsze szczegóły i zaprezentowało pierwsze, nieprawdopodobnie obiecujące screenshoty z East Front - first-person shootera osadzonego w alternatywnej rzeczywistości drugiej wojny światowej. Alternatywność przejawiać się ma w kreacji głównego bohatera - wyniku eksperymentu nazistów planujących stworzenie Superżołnierza, który zwrócił się przeciw swym twórcom...

Więcej o kolejnej próbie udowodnienia światu, że najlepszych programistów znaleźć można w rejonach dawnego East Front - na pewno wkrótce!

www.burut.ru

## Make Something Unreal - zwycięzcy!

Epic Games, twórcy serii Unreal, Unreal Tournament i Unreal Championship (Xbox), jak i znakomitej Unreal technology, ogłosili zwycięzców konkursu Make Something Unreal (czyli w wolnym tłumaczeniu Stwórz Coś Cudownego). Są nimi twórcy modyfikacji Red Orchestra - przypominającego nieco serię Battlefield first-person shootera osadzonego w realiach frontu wschodniego drugiej wojny światowej. Team Red Orchestra otrzyma 50 tys. dolarów nagrody oraz pełną handlową licencję Unreal engine (wartości 350 tys. dolarów), co miejmy nadzieję, pozwoli im już wkrótce wydać wersję pudełkową swego dzieła. Miejsca dalsze zajęły modyfikacje Damnation, Air Buccaneers, Alien Swarm, Metaball, Strike Force oraz Frag Ops. Red Orchestra postaramy się przybliżyć w następnym numerze CD-Action.

www.unrealtournament.com/ut2003/contest.php

RollerCoaster
TYCOON 3
Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
Możliwość projektowania tras kolejek
Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
Profesjonalna polska wersja językowa
NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
W sprzedaży od 24.02.2005!
© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer Programming. © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.
PC CD ROM
FRONTIER
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
ATARI

- 1944: BATTLE OF THE BULGE
- CIVILIZATION IV
- DEEP SEA TYCOON 2
- ROLLERCOASTER TYCOON 3
- ROME: TOTAL WAR
- SETTLERS V
- WORLD OF WARCRAFT

MARZEC 2005

## Settlers 5 i 1/2

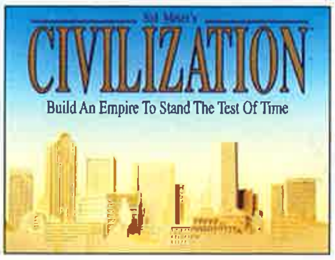
Nie zdążyliśmy jeszcze w pełni nacieszyć się Dziedzictwem Królów - kolejną, wreszcie inną od poprzednich odsłoną serii Settlers, gdy niemieccy twórcy gry - BlueByte - zapowiedzieli dodatek do niej, w nim zaś nowe mapy, nowych bohaterów i edytor! Co przy tym zaś najciekawsze, ten wciąż nienazwany dodatek w sprzedaży w Niemczech pojawić się ma już w marcu! Rzeczywiście, wiedzieliśmy że gra jest nadzwyczajna (patrz recenzja na str. 62), a przy tym niezwykle popularna (w samej ojczyźnie sprzedało się jej już dobrze ponad 250 tys. sztuk), ale żeby tak szybko?...

www.siedler.de/home.php

## Rome: Total War Expansion Pack?

Zwyczajowo dobrze poinformowany internetowy sklep Gamestop.com na swych stronach zawiera informacje, że już w październiku 2005 świat zachwyci się nieujawnionym dotąd oficjalnie Expansion Packiem do Rome: Total War. Biorąc pod uwagę, że świat nadal zachwyca się tą niezwykłą strategią czasu rzeczywistego (dowodem listy bestsellerów), taki ciąg dalszy dzieła The Creative Assembly i Activison jest nie tylko prawdopodobny, ale wręcz pewny!

www.totalwar.com/game/




## Take2 i Civilization

O utracie przez Atari praw do serii Civilization zdążyliśmy już poinformować przy okazji omawiania słabej sytuacji finansowej tego przedsiębiorcy. Powracamy do sprawy zaś, by powiadomić, że nowym właścicielem Civilization jest Take-Two Interactive, które zobowiązało nowych podwładnych z Firaxis Games Sida Meiera, by kolejna, czwarta część naszej cywilizacji, powstała już na Święta 2005.

www.firaxis.com

## Deep Sea Tycoon 2

Dobre wieści dla wszystkich domorosłych menedżerów, którzy swej szansy upatrują w zarządzaniu niezwykłymi przedsiębiorstwami. Oto podwodne Ultimate Underwater Resort poszukuje osoby kreatywnej i przedsiębiorczej, która zdoła opanować niuanse Deep Sea Tycoon 2 i zarazem dobrze się przy tym bawić.

www.gmxmedia.net/deepsea2/

## Finaliści AIAS znani!

Academy of Interactive Arts & Sciences ogłosiła listę finalistów ósmej edycji corocznych Interactive Achievement Awards. W interesujących nas kategoriach Gry Roku i Gry Komputerowej Roku są to:

Game Of The Year
- Grand Theft Auto: San Andreas, PlayStation 2 (Take2/Rockstar North)
- Half-Life 2 (Vivendi Universal Games/Valve)
- Halo 2, Xbox (Microsoft/Bungie)
- Katamari Damacy, PlayStation 2 (Namco/Namco Limited)
- World of Warcraft (Vivendi Universal Games/Blizzard)

...czyli dwie stricte pecetowe na pięć!

Computer Game Of The Year
- City of Heroes (NCSoft/Cryptic Studios)
- Half-Life 2 (Vivendi Universal Games/Valve)
- Doom 3 (Activision/id Software)
- World of Warcraft (Vivendi Universal Games/Blizzard)
- Sid Meier's Pirates! (Atari/Firaxis Games)

...czyli aż dwie gry role-playing online!

Zwycięzcy zostaną ogłoszeni 1 lutego, u nas zaś - w numerze 04/05 CD-Action.

www.interactive.org/awards/

### Activision właścicielem Vicarious Visions

Activision potwierdziło pogłoski dotyczące przejęcia Vicarious Visions - współtwórców m.in. xboksowej wersji DOOM-a 3.

www.activision.com

### RollerCoaster Tycoon 3: Cape Typhoon

Atari ujawniło plany stworzenia oficjalnego dodatku do ultrapopularnej gry w zarządzanie parkiem rozrywki - RollerCoaster Tycoon III. Niestety o dodatku tym wiemy jak dotąd jedynie to, że nosi tytuł Cape Typhoon oraz że pochodzi wprost ze studia samych twórców RC3 - Frontier Developments.

www.rollercoastertycoon.com

### Star Trek - co dalej?

Dobre wieści dla „Trekkerów"! Szef Viacom's Interactive Consumer Products obiecał, że zbliża się kres zdumiewającej nieobecności gier Star Trek! Unikając wchodzenia w szczegóły ujawnił, że trwają prace nad

wirtualnym uniwersum Star Trek MMORPG (premiera - 2007) oraz że jeszcze w tym roku premierę mieć będzie zupełnie nowa strategia Star Trek. Jest na co czekać!

www.startrek.com

### Dark Sector?

Brytyjski Eurogamer.com ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego, po Pariah, projektu Digital Extremes, współtwórców Unreal i Unreal Tournament. Ma być nim Dark Sector, projekt, w którym elementy serii Thief lub Splinter Cell łączą się z atutami gier typu Second Sight czy Psi-Ops. To dlatego, że choć należeć ma on do gatunku stealth-action, to jego bohater - alter ego gracza - dysponować

## 1944: Battle of the Bulge

Digital Reality, twórcy Desert Rats vs. Afrika Korps (strategii czasu rzeczywistego sprezentowanej wam przez nas w numerze 07/04) oraz jej sequela - D-Day, ujawnili ciąg dalszy serii - 1944: Battle of the Bulge. Tym razem, zgodnie z tytułem, przyjdzie się nam zmagać w ramach 20 map single player i 10 multiplayer w Ardenach, w - niezupełnie zgodnie z tytułem - zimie przełomu 1944/45. Warunki zimowe nie są jednak jedynym novum, jakie wprowadza 1944: Battle of the Bulge. Pozostałe to aż 15 nowych jednostek, w tym zaś Nebelwerfer, SDK FZ 251 oraz Hummel.

www.digitaljesters.com/

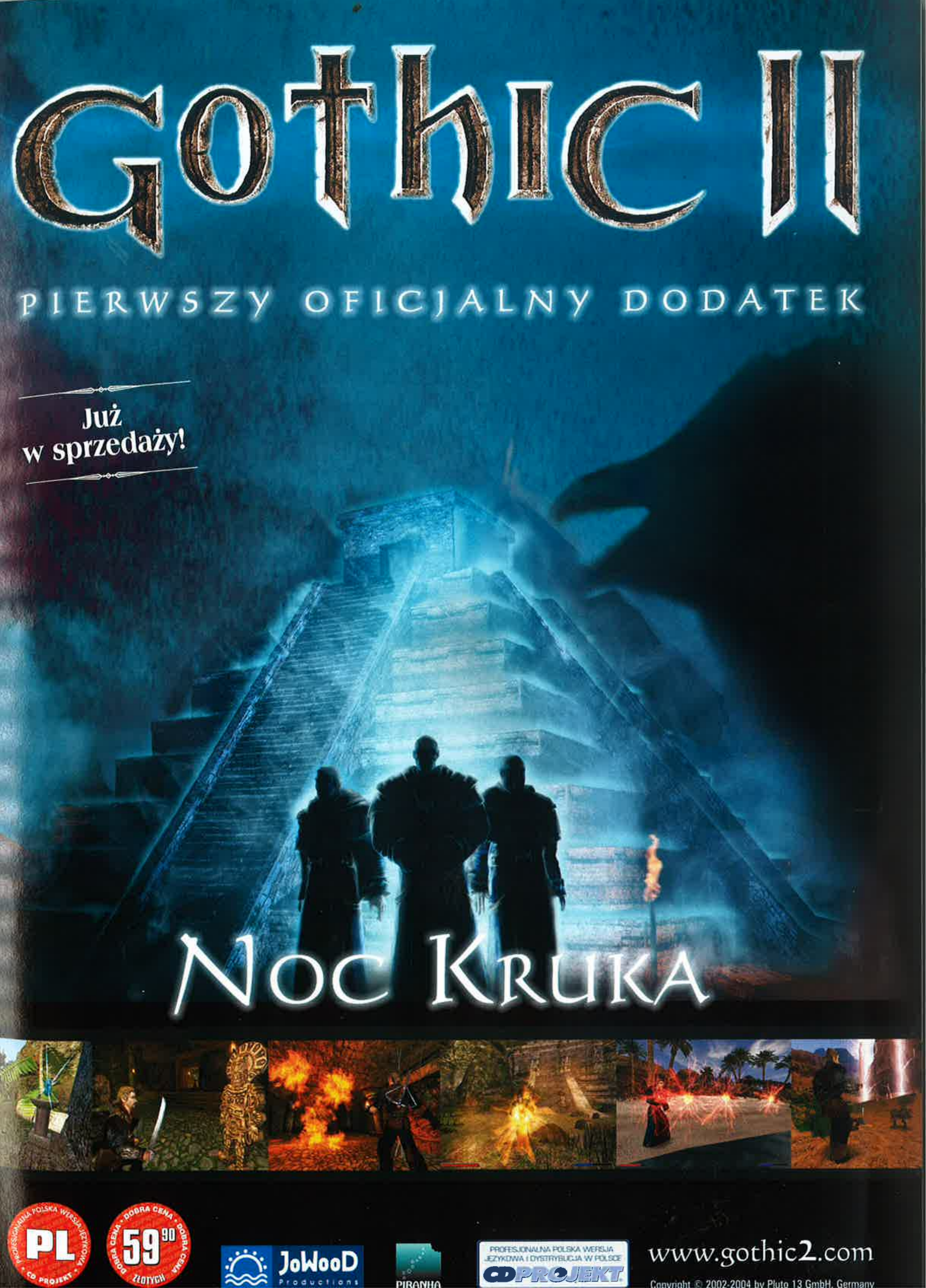
## TMNT: Mutant Melee

Napór Młodocianych Żółwi Mutantów Ninja na ekrany monitorów i telewizorów nie ustępuje. Po dwóch przeciętnych beat'em up nadchodzi trzecia - Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee. Tym, co różnić ma ją od poprzedniczek, jest nacisk na tryb multiplayer, a ściślej tytułowe starcia do 4 osób przy użyciu ponad 20 postaci do wyboru. Multiplayer uzupełniać ma klasyczna kampania single player. Premiera TMNT: Mutant Melee - zdaniem jej twórców - Konami, odbędzie się już wiosną. Iwan nie może się już doczekać...

www.konami.com

## World of Warcraft i karty pre-paid

Dobre wieści dla wszystkich, którzy zdecydowali się na życie w World of Warcraft, ale sen z powiek spędzała im myśl o konieczności opłacania comiesięcznego abonamentu za pomocą karty kredytowej. Dobre, gdyż CD Projekt poinformował o sprowadzeniu do Polski kart pre-paid (popularnie zwanych zdrapkami), które są alternatywnym sposobem płacenia za abonament World of Warcraft! Dwumiesięczne karty pre-paid pojawią się w sprzedaży około dwa tygodnie po premierze gry, a więc pod koniec lutego, i będą dostępne na stronie firmy CD Projekt w cenie 109 złotych (plus koszty przesyłki).



Gothic II
PIERWSZY OFICJALNY DODATEK
Już w sprzedaży!
Noc Kruka
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
59 90
ZŁOTYCH
JoWooD Productions
PIRANHA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
www.gothic2.com
Copyright © 2002-2004 by Pluto 13 GmbH, Germany

- BATTLEFIELD 2
- DRIV3R
- DUNGEON LORDS
- OVERDOSE
- PARIAH
- PSI-OPS: MINDGATE CONSPIRACY
- SEVEN KINGDOMS: CONQUEST
- SW:KOTOR III
- WARCRAFT III


## MARZEC 2005

# Battlefield 2 wiosną?

Rozczarowujące wieści dobiegają nas z frontu finalnych testów Battlefield 2 - współczesnej Battlefield 1942. Rozczarowujące nie dlatego, że gra nie zapowiada się tak dobrze jak powinna. Rozczarowujące, gdyż zapowiada się lepiej, niż oczekiwaliśmy, ale nie dane nam będzie tego sprawdzić samemu już w marcu, jak wcześniej obiecywano, lecz dopiero w okresie pomiędzy kwietniem a czerwcem 2005...

www.eagames.com

# EA przejmuje DICE

Szwedzkie Digital Illusions CE, twórcy serii Battlefield i Rallisport Challenge, stało się oficjalnie częścią Electronic Arts. To dzięki przejęciu 59,8% udziałów DICE, do którego doszło pod koniec stycznia 2005. EA zapowiada, że nie zamierza zmieniać dotychczasowej polityki współpracy z DICE.

www.ea.com

# Pariah 3 maja!

Jak informuje Groove Games, premiera Pariah, nowego dzieło Digital Extremes, twórców serii Unreal i Unreal Tournament, odbędzie się już 3 maja 2005.

www.pariahgame.com

# KotOR III w produkcji?

Sukces dwóch pierwszych gier serii Star Wars: Knights of the Old Republic przesądza w zasadzie powstanie kolejnego sequela gry. I rzeczywiście doniesienia o pracach nad takowym dobiegają nas od kilku przynajmniej miesięcy. Niestety, ostatnie w miarę oficjalne powiązane były z wieścią, że LucasArts... rozwiązał zespół zajmujący się preprodukcją KotOR III.

Nie lejcie jednak łez i nie rozdzierajcie szat, gdyż mówi się - zgodnie zresztą z naszymi przewidywaniami dotyczącymi outsourcesingu - pracuje nad nim studio niezależne. Niezależne nie znaczy jednak nieznane, gdyż ma być nim rzekomo Obsidian Entertainment - twórcy Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords (oraz Neverwinter Nights 2).

O samej KotOR III wiadomo jednak jak dotąd jedynie, że zgodnie z sugestiami graczy tworzona jest w oparciu o całkowicie nowy engine graficzny. Ponoć także zmienione zostały założenia walki, która odtąd koncentrować się ma na mieczach świetlnych. Czy powyższe informacje mają sens, czy też raczej to jedynie nad wyraz miła graczom plotka - przekonamy się być może już w trakcie majowych E3.

www.swkotor.com

# Driv3r PC 15 marca!

Właśnie w chwili, gdy zdawało się już, że Driv3r PC nigdy nie ujrzy światła dziennego, Atari ujawniło datę jego premiery. Panie, panowie, kolejna część serii Driver na pecetach zjawi się 15 marca. Exclusive wersji PC, prócz poprawionej oprawy graficznej, jest misja The Hit oraz 12-minutowy film z produkcji Driv3ra. Mamy nadzieję, że miesiące, jakie upłynęły od daty premiery wersji konsolowych gry, nie zostały zmarnowane i gra, którą dotąd określić jedynie można było jako „mierną", nagle stała się „bardzo dobra".

www.driv3r.com

# Psi-Ops: Mindgate Conspiracy

Midway potwierdził pogłoski, jakoby znakomita konsolowa Psi-Ops: Mindgate Conspiracy miała trafić wreszcie także na PC! Tych z was, którzy niewiele wspólnego mają ze światem PlayStation 2 czy Xbox, informujemy, że mowa o grze z bohaterem obdarzonym także możliwościami paranormalnymi. Zdolny jest więc on, prócz zasypania przeciwników gradem kul, do telekinezy (w grze zastosowanie znalazł system wiarygodnej fizyki obiektów Havok), pirokinezy (kontrolowania ognia) czy kontroli umysłu.

www.psiopsgame.com

## SHORTY

ma unikatowymi mocami paranormalnymi, pozwalającymi m.in. manipulować czasem i otoczeniem. Więcej szczegółów nt. Dark Sector - zapewne już po majowych E3.

www.digitalextremes.com

### Wartość rynku USA w 2004

Entertainment Software Association ujawniło dane dotyczące sprzedaży gier w Stanach Zjednoczonych w roku 2004. Zgodnie z nimi jej wartość osiągnęła rekordowy pułap 7,3 miliarda dolarów. Niestety, w beczce miodu musiała się znaleźć łyżka dziegciu - podczas gdy sprzedaż gier konsolowych i gier na platformy przenośne rosła - odpowiednio do 5,2 miliarda i 1 miliarda, sprzedaż gier PC spadła z 1,2 miliarda w 2003 do 1,1 miliarda w 2004. Dysproporcje w sprzedaży pomiędzy grami konsolowymi a pecetowymi przejawiają się także w informacji, że granicę jednego miliona kopii pokonalo aż dwanaście gier na konsole, zaś tylko dwie gry na PC...

www.theesa.com

### EALA zwalnia ludzi

Electronic Arts kolosem na glinianych nogach? Na to zdają się wskazywać decyzje o zwolnieniu 50-70 osób ze studia Los Angeles. Z drugiej strony, plotka wiąże zwolnionych z bardzo przeciętnym konsolowym GoldenEye (2): Rogue Agent, co oznacza, że być może chodzi o wyeliminowanie najsłabszego ogniwa łańcucha teamów developerskich EA. Niemniej w chwili obecnej planowane na 700 ludzi EALA zatrudnia ok. 320 osób.

www.ea.com

### Overdose

Duńsko-brytyjski duet Deadline Games-SCi ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Overdose - gry akcji w stylu filmów Johna Woo, osadzonej, zgodnie z tytułem oznaczającym przedawkowanie, w świecie meksykańskiego kartelu narkotykowego. Naturalnie śpieszymy z wyjaśnieniem, alter ego gracza będzie tym dobrym agentem amerykańskiego Departamentu ds. zwalczania narkotyków, a jego zadaniem - doszczętne wyeliminowanie tych złych. Więcej o Overdose - wkrótce.

www.sci.co.uk

### Warcraft III i bany

Bardzo nieprzyjemną niespodziankę mieli oszuści, którym wydawało się, że oczy Blizzarda zwrócone są wyłącznie ku World of Warcraft - i postanowili w niezbyt uczciwy sposób poprawić sobie statystyki na Battle.net. Niestety dla nich, a na szczęście dla uczciwych graczy Blizzard widzi wszystko i nie ma zahamowań przed blokowaniem dostępu tym, którzy wybrali ścieżkę na skróty. Efekty ostatniej operacji czyszczenia online'owej społeczności Warcrafta III to 12 tys. kont z półroczną blokadą na laddery oraz tysiąc kont zablokowanych permanentnie.

www.battle.net

# Dungeon Lords w kwietniu

Z pewną taką nieśmiałością duet Heuristic Park-DreamCatcher Games powiadomił o kolejnym opóźnieniu premiery Dungeon Lords. Nowa oficjalna data premiery tej role-playing lite to 20 kwietnia 2005.

www.heuristicpark.com

# Seven Kingdoms: Conquest

Już wkrótce, we wrześniu tego roku, strategiczna seria Seven Kingdoms ponowi podboje serc graczy i list przebojów - tym razem w postaci Seven Kingdoms: Conquest. Jej twórcy, Enlight Trevora Chana oraz Infinite Interactive, obiecują zachowanie wszystkich elementów czyniących Seven Kingdoms czymś tak niezwykłym, przy dodatkowym zmodernizowaniu oprawy dzięki całkowicie nowemu engine'owi 3D. Kampanie single player - ludzka i demoniczna - pozwolą wybrać spośród siedmiu cywilizacji ludzkich i siedmiu rodzajów demonów - i kierować ich rozwojem przez 6 tys. Lat: od zamierzchłej przeszłości roku 3000 p.n.e. po futurystyczną wizję Ziemi roku 3000. Mądrość i rozwaga będą zaś w cenie, gdyż strony konfliktu spotykają się raz na millennium w ogromnej bitwie, która przesądza o losach świata... Więcej o Seven Kingdoms: Conquest - wkrótce.

www.infinite-interactive.com

UNIKALNY ZESTAW TRZECH GIER STRATEGICZNYCH TWÓRCÓW

# EUROPA UNIVERSALIS

JUŻ W SPRZEDAŻY

## VICTORIA

GRA OBEJMUJE OKRES NIEMAL STU LAT HISTORII, OD CZASÓW MONARCHII ABSOLUTNYCH Z XIX WIEKU, AŻ DO UPRZEMYSŁOWIONYCH MOCARSTW POCZĄTKÓW XX WIEKU. ZGROMADŹ BOGACTWA I ZBIERZ SIŁY NIEZBĘDNE, BY STAWIĆ CZOŁA WROGOM. ZDOBYWAJ PRESTIŻ I HONOR. PODEJMUJ DECYZJE W ZAKRESIE DYPLOMACJI, DZIAŁAŃ WOJENNYCH, GOSPODARKI, PRZEMYSŁU, KOLONIZACJI, ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO ORAZ POLITYKI. POPROWADŹ SWÓJ NARÓD KU WOLNOŚCI I DEMOKRACJI LUB OBIERZ PONURĄ DROGĄ TYRANII, KORUPCJI I ANARCHII.

VICTORIA

## KORONA PÓŁNOCY

SKANDYNAWIA, LATA 1275-1340. SZWECJA STAJE W OBLICZU GROŹBY WOJNY DOMOWEJ. CHMURY GROMADZĄCE SIĘ NAD PÓŁNOCĄ ZAPOWIADAJĄ DŁUGĄ I ZACIĘTĄ WALKĘ, W KTÓREJ KRÓL STANIE PRZECIWKO KRÓLOWI A BRAT PRZECIW BRATU. ZBUDUJ MILITARNĄ, GOSPODARCZĄ I POLITYCZNĄ POTĘGĘ, GRAJĄC JEDNYM ZE SKANDYNAWSKICH PAŃSTW – NORWEGIĄ, SZWECJĄ BĄDŹ DANIĄ.

Korona Północy

## DWA TRONY: WOJNA RÓŻ

AKCJA DWÓCH TRONÓW ROZGRYWA SIĘ W LATACH 1337-1490, W CZASIE, GDY WŁADZA ABSOLUTNA ZNAJDOWAŁA SIĘ W RĘKACH MAGNATERII I DUCHOWIEŃSTWA. RODZINY SZLACHECKIE WE FRANCJI I ANGLII ZAANGAŻOWAŁY SIĘ W WIELKĄ WOJNĘ O KONTROLĘ NAD TRONAMI OBU KRÓLESTW. KONFLIKT TEN OKREŚLI PRZYSZŁOŚĆ ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY. PRZEŻYJ WIELE SZCZEGÓŁOWO OPISANYCH WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH, KTÓRE POKIERUJĄ TWYM PAŃSTWEM PRZEZ MROCZNE WIEKI HISTORII KU RENESANSOWI.

Dwa Trony
Wojna Róż

TERAZ TY MOŻESZ ZMIENIĆ BIEG HISTORII!

© 2003-2004 Paradox Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Victoria, Crown of the North, Two Thrones, Korona Północy, Dwa Trony są znakami handlowymi Paradox Interactive. Wszelkie inne znaki handlowe i prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.

paradox INTERACTIVE

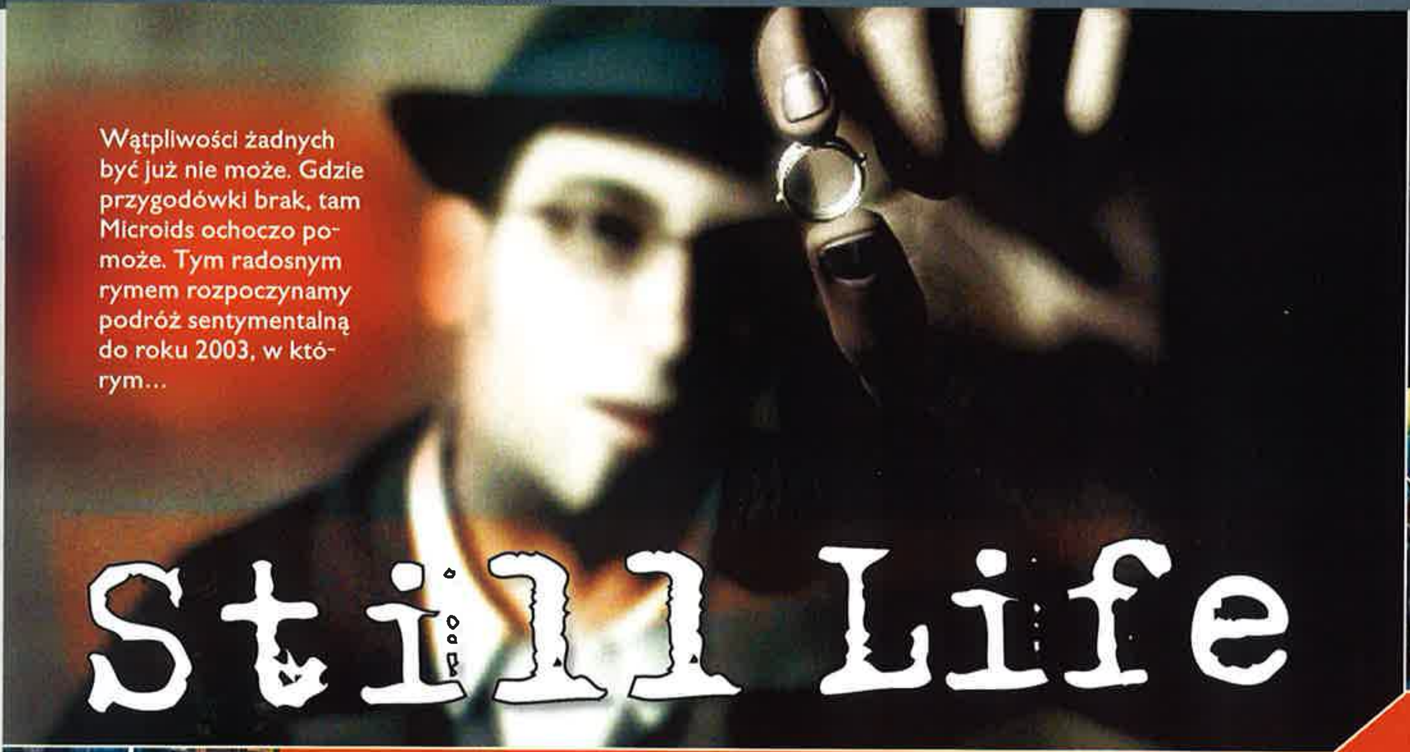
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PL

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

EUROPA UNIVERSALIS
Victoria
Korona Północy
Dwa Trony

PRODUCENT: MICROIDS   WWW.STILLLIFE-GAME.COM
DATA PREMIERY: LATO 2005



**Wątpliwości żadnych być już nie może. Gdzie przygodówki brak, tam Microids ochoczo pomoże. Tym radosnym rymem rozpoczynamy podróż sentymentalną do roku 2003, w którym...**

# Still Life

**...firma Microids** wydała grę przygodową pt. Post Mortem. Gdyby nie starsza o kilka miesięcy Syberia i dziarska bohaterka Kaśka Wędrowniczka (Kate Walker), można by powiedzieć, że Post Mortem to tytuł, który wypchnął Microids na szerokie wody. Więcej, podziurawił żagle konkurencji, co zaowocowało w zażartych regatach bezapelacyjną pierwszą lokatą dla łódki M, potwierdzoną przez wciąż ciepłą drugą część Syberii. Tak się jednak nie stało, na Microids zwrócono uwagę przede wszystkim dzięki Syberii, a Post Mortem pozostało w cieniu. I dobrze. Niektórym grom w ciemnych kolorach do twarzy.

## Still Life czy już Post Mortem?

W Post Mortem wcieliliśmy się w postać detektywa Gusa MacPhersona, który uciekł w latach 20 XX wieku z Hameryki do Paryża w obawie przed niesłusznym wyrokiem za morderstwo. Po aklimatyzacji w stolicy kraju omijanego szerokim łukiem przez żaby i ślimaki, Gus zajął się malarstwem. Pokusa powrotu do dawnego zawodu okazała się jednak większa niż chęć machania pędzlem i MacPherson przyjął od Sophii Blake zlecenie schwytania zabójcy pewnej pary...

Nie, choć to brzmi znajomo - **Still Life nie jest w żadnym razie kontynuacją PM**, lecz w logiczny sposób doń nawiązuje. I tak, główna bohaterka nowej gry to wnuczka Gusa, Victoria MacPherson – wzięta agentka FBI, absolwentka renomowanej uczelni w Quantico (czyżby koleżanka z ławki Dany Scully?), specjalistka od spraw gwałtów, zabójstw oraz otruć. Nienawidzi papierkowej roboty, dlatego – niedoświadczona, acz pełna werwy – stara się o pierwsze poważniejsze sprawy w Chicago.

Wbrew pozorom Gus stanowi jedną z ważniejszych postaci w Still Life'ie. To z notatek ze starszych śledztw dziadka Victoria zaczerpnie inspirację i popchnie własne dochodzenie do przodu. Dziewczyna ma ciężki orzech do zgryzienia. W Wietrznym Mieście giną młode kobiety, licznik nabija kolejne punkty, natomiast Victoria nie potrafi wpaść na trop mordercy. Wkrótce cierpliwość szefa się skończy. Dopiero rehabilitacyjna wizyta u ojca-pocieszyciela i lektura zapisków dziadzia otworzy jej oczy...

Wypadałoby jeszcze nadmienić, że Vic dostanie do pomocy partnera – Davida Millera. Facet ma wiele do udowodnienia, bo łacha drą z niego dokumentnie wszyscy i w powszechnej opinii uchodzi za ostatnią osobę, która umiałaby poprowadzić śledztwo. Ale jak mówi popularne wśród Millerów powiedzonko „prawdziwego mężczyznę poznaje się po tym, jak kończy". Tjaaa.

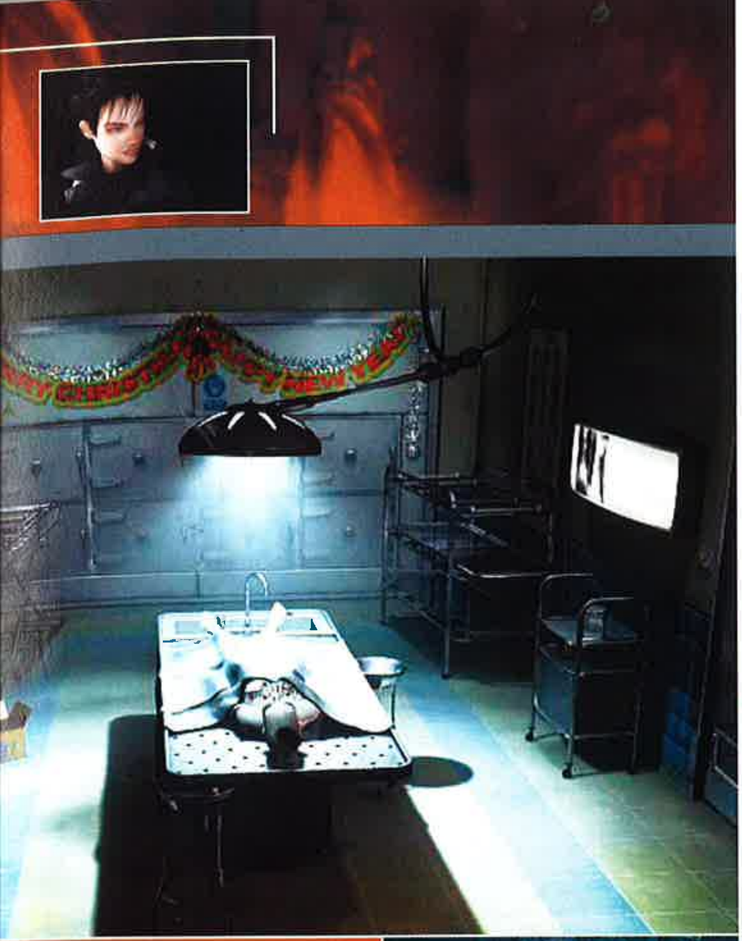
Fabuła nie wyróżnia się niczym oryginalnym, aczkolwiek **siła historii opowiadanych przez Microids tkwi de facto w prostocie**. Są trupy, jest morderca. Jest kłopot, trzeba się go pozbyć. Zasady gry znają wszyscy – zwycięży szybszy i sprytniejszy. Tak było w Post Mortem. Inaczej być nie może w Still Life'e.

## Trochę tego, trochę tamtego...

Ostatnie dwa zdania poprzedniego akapitu mogłyby posłużyć także przy omawianiu szaty graficznej. O jej poziom możemy być spokojni tak samo jak o to, że zdjęcia prezentowane obok to prawdziwe zrzuty z gry, a nie screeny spreparowane na potrzeby marketingowe. Przy grafice na pewno warto zwrócić uwagę na jedną kwestię: **Still Life zdaje się hybrydą Syberii i Post Mortem**. Od tej pierwszej zapożyczyła stylistykę lokacji i lekką mgiełkę mistyki, z kolei od drugiej perspektywę pierwszej osoby, wszędobylski mrok oraz... filmowe sekwencje, które raz po raz będą wdzierały się na ekran i albo gracza straszyły, albo po prostu popychały wątki do przodu, ciesząc zmęczone oczęta.

Grafika grafiką, ale istota przygodówek od Microids tkwi gdzie indziej – **w rozwiązywaniu zagadek**. Przy czym Syberia i jej łamigłówki to osobna bajka, w sam raz dla ciepłych kluch. Post Mortem zdeklasowało pod tym względem swoją siostrę na całej linii. Wystarczy przytoczyć akcję z obrazem i świecą, mozolnym otwieraniem drzwi za pomocą wytrychów czy zabawę w alchemika... Co ważne, wszystkie te zagadki miały mniejszy lub większy sens i wyraźnie służyły ewolucji śledztwa, tak samo jak prowadzone z napotkanymi osobami dialogi. Podobnie ma

**Na czerwcowym E3 w 2004 roku Still Life uznano najlepiej zapowiadającą się przygodówką i jednocześnie nagrodzono za najlepszą grafikę.**



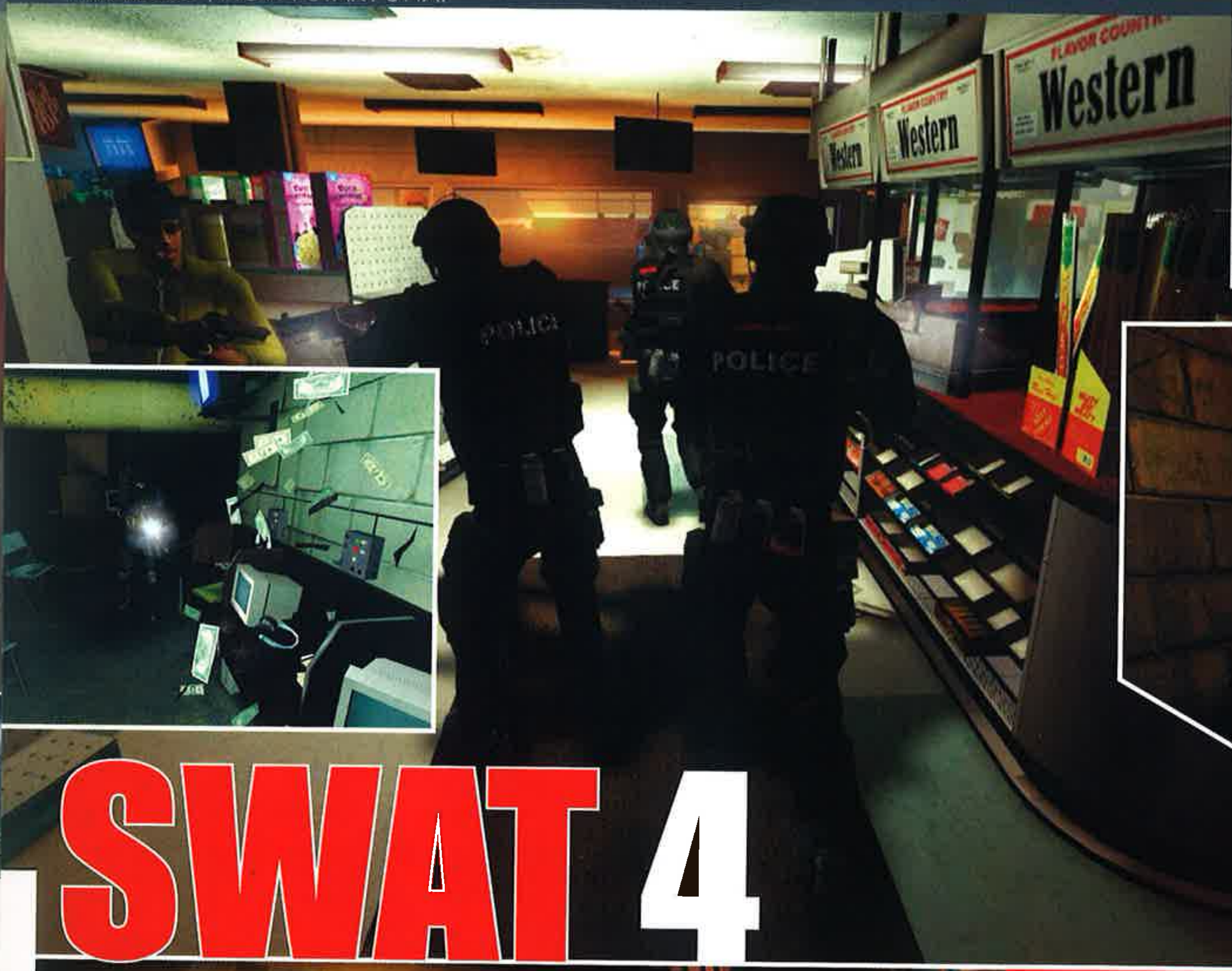
być w Still Life'ie. Znów odwiedzimy miejsca zbrodni, przeanalizujemy pozostawione ślady i przepytamy ponad dwadzieścia osób. Słowem, szykuje się solidna detektywistyczna robota oraz różne warianty postępowania, które doprowadzą nas do adekwatnych zakończeń.

### Microids pod ścianą

Chyba nikt nie wątpi, że Microids już wkrótce ponownie zatrzęsie sceną gier przygodowych i wypuści produkt co najmniej dobry. Raczej nie ma większego wyboru, skoro na czerwcowym E3 w 2004 roku Still Life uznano najlepiej zapowiadającą się przygodówką i jednocześnie nagrodzono za najlepszą grafikę. Mocne słowa, więc spodziewajmy się równie mocnej gry. |CDA|

- PRODUCENT: VIVENDI UNIVERSAL
- WWW.SWAT4.COM
- DATA PREMIERY: KWIECIEŃ 2005

PAN RADO | NOWY STARY SWAT



Tańcz, głupi, tańcz!

# SWAT 4

**Gdy ostrożnie prowadzisz swoją drużynę do ciemnej piwnicy, w oddali słychać dźwięki zepsutego radia. Światło migoczącej żarówki odsłania przed tobą makabryczną galerię: ściany oklejone są starymi wycinkami prasowymi, a na pokrytych pleśnią półkach dostrzegasz groteskowe gliniane maski. Dopiero kiedy podejdziesz bliżej, zauważasz, że dziwaczne maszkarony to w rzeczywistości odlewy twarzy ofiar podejrzanego - szaleńca, który porywa studentów pobliskiej uczelni.**

**Taki będzie** nowy SWAT – mroczny, stylizowany, wizualnie czerpiący z filmowego dorobku Davida Finchera (Siedem) i Mathieu Kassovitza (Purpurowe rzeki). Odwiedzisz lokacje szare, brudne i brzydkie, a w obłąkanych przeciwnikach nie odnajdziesz człowieczeństwa. Nic dziwnego – grę tworzy zespół Irrational Games złożony z autorów między innymi System Shocka 2.

## U niebieskich po staremu

Zmiana klimatu jednak nie wpłynie drastycznie na samą rozgrywkę. Podobnie jak poprzednio, na grę składa się **kilkanaście niepowiązanych ze sobą misji**, w których będziesz musiał wykazać się zarówno refleksem, jak i umiejętnością taktycznego myślenia. Przed każdym zadaniem możesz wybrać ekwipunek dla swojego oddziału, a także wskazać, którędy i jak (po cichu czy szturmem) ma on wkroczyć do zajętego przez kryminalistów obiektu.

**Interfejs również nie uległ drastycznym zmianom** – nieco go tylko uproszczono, ograniczając ilość używanych klawiszy. Teraz wystarczy wskazać na dany przedmiot/osobę kursorem, a na ekranie pojawi się ikona oznaczająca aktywowaną spacją czynność domyślną. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy wywoła dalszą listę komend – w przypadku drzwi będzie to np. wyważenie czy użycie wytrycha lub łomu.

## Chłopcy radarowcy

Policjanci podzieleni są na **kilka klas**, a przedstawiciele każdej z nich posiadają właściwe sobie gadżety i umiejętności. I tak np. saper będzie mógł rozbrajać ładunki wybuchowe, a na wyposażeniu zwiadowcy znajdzie się umieszczona na elastycznej rurce kamera Opti-1, umożliwiająca bezpieczne wyglądanie zza rogu czy patrzenie „przez" drzwi (umieszcza się ją pod nimi). Współpraca między członkami drużyny jest niezbędna do wykonania zadania.

Autorzy zadbali, by koledzy z twojego oddziału zachowywali się wiarygodnie – zapowiedzieli koniec tak popularnych w taktycznych shooterach (a spowodowanych brakiem umiejętności tudzież lenistwem programistów) zachowań, takich jak utykanie w ścianach czy blokowanie przejścia w ciasnych korytarzach. Obietnice poprawy sztucznej inteligencji słyszeliśmy już

Usprawniony silnik graficzny zapewnia zapierające dech w piersiach widoki.

setki razy, niemniej w wersji, którą zaprezentowano, dzielni policjanci rzeczywiście zachowywali się w miarę przyzwoicie.

A skoro jesteśmy już przy temacie towarzyszących ci stróżów prawa, warto napomknąć o **snajperach**, którzy będą cię wspomagać na polu walki. Ustawiają się oni w strategicznych miejscach – poza mapą – czekając na twoje rozkazy. Możesz sobie np. zażyczyć, aby zdejmowali oni podejrzanych, którzy nieopatrznie ustawią się – powiedzmy - przy oknie.

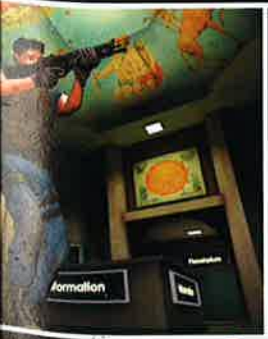
## Strefa wojny

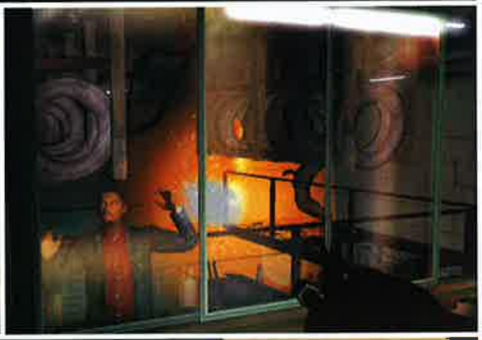
Miejskie bitwy będziesz prowadził w **pełni interaktywnych sceneriach**. Tłuczące się butelki, rozpadające krzesła, wybuchające samochody – pojawią się tu wszystkie nieodłączne elementy filmowych strzelanin. Co ciekawe, zaawansowany model fizyczny (oczywiście Havok) nie służy tu jedynie wizualnym fajerwerkom. Fakt, że obiekty mają swoją masę i ciężar – a przez niektóre z nich przebijają się pociski – wpływa również na wybór odpowiedniej strategii, a nawet amunicji.

Co ciekawe, do pewnego stopnia możesz sam zagospodarować ten militarny plac zabaw, rozmieszczając w korytarzach przeciwników, uzbrajając ich i ustalając warunki przejścia misji – w trybie „szybkiej gry" – tworzysz właściwie całkiem nowe zadania, które następnie można zachować i wymieniać się nimi z innymi graczami. Z pewnością wpłynie to na żywotność nowego SWAT-a.

## Over & Out

Jak widać, szykuje się stary dobry SWAT, nieco usprawniony, ubrany w szaty **mrocznego thrillera**, ale na pewno nierewolucyjny. Czy sprosta oczekiwaniom nierozpieszczanych fanów szybkich, policyjnych akcji przekonamy się już (czy może dopiero) w **kwietniu**. |CDA|





# WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA

## I WYGRAJ JEDEN Z 5 GAMEPADÓW P3000 LUB 5 KIEROWNIC (FIRMY SAITEK)

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?
A. 19
B. 29
C. 39

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu: CA.GW.X.## gdzie
X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
## - oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA i wyślij pod numer 7164! Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. SMS-y wysyłajcie do 11.04.2005

**Lista gier z nr 03/2005**

01 Axis & Allies
02 Blitzkrieg: Rolling Thunder
03 BlowOut
04 Forgotten Realms: Demon Stone
05 Gorky 02
06 Gothic 2: Noc Kruka PL
07 Hearts of Iron 2
08 Legacy:Dark Shadows
09 Pitfall: Lost Expedition
10 Prince of Persia: Warrior... PL
11 Scrapland
12 Second Sight
13 Settlers, The: Heritage of...
14 Ski Alpine 2005
15 Sonic Heroes
16 THUG 2 PL
17 UEFA Champ. League 2004/05
18 Wings over Vietnam
19 Władca Pierścieni: Bitwa... PL

## WYNIKI PLEBISCYTU "GRA MIESIĄCA" Z WYDANIA 01/2005

1.PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
2.Pro Evolution Soccer 4
3. Vampire: The Masquerade - Bloodines

### LAUREACI

10 joysticków bezprzewodowych Saitek, otrzymali:
Mariusz Kielak, Pruszków; Jaszczewski Andrzej, Markuszów; Tomasz Greta, Jeżów; Maciej Bartoszak, Złotniki Kujawskie; Elżbieta Makaruk, Biała Podlaska; Adrian Póżniak, Koszalin, Maciej Kułkowski, Warszawa, Bogusław Urbaniak, Warszawa,

- PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
- HTTP://THEMATRIXONLINE.WARNERBROS.COM/
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2005

DAWID „FRED" FIEDOROWICZ | MATRIX: REAKTYWACJA... ONLINE

# THE MATRIX ONLINE

**Na początku był Matrix. Genialny, jedyny w swoim rodzaju, kultowy od momentu premiery. Dalej jest już tylko równia pochyła – dwie kolejne odsłony filmu nie prezentują nawet okruszyny niesamowitego klimatu pierwowzoru. Moim zdaniem, oczywiście.**



**Żądza zarobienia** kilku zielonych na fanach filmu nie ominęła oczywiście rynku gier komputerowych, czego rezultatem był nieszczęsny Enter The Matrix. Produkcja raczej mizerna. A co jak co - Matrix powinien doczekać się komputerowego odpowiednika, o którym można by powiedzieć, że jest co najmniej bardzo dobry. Stratę tę ma wyrównać najnowsza gra korzystająca z filmowego tytułu, a mianowicie The Matrix Online.

Twórcy deklarują, że mamy do czynienia z MMORPG, jednak jak się za chwilę przekonamy, „RPG" jest tu użyte lekko na wyrost.

## Żeby życie miało smaczek, raz agencik, raz chłopaczek

Jak zapowiadają autorzy, gra będzie kontynuacją filmowej trylogii i mimo że **nie spotkamy w niej bohaterów znanych z kinowego ekranu**, obcowanie z tą produkcją pozwoli nam w pełni poznać historię wojny z maszynami. Będąc już przy wojnie – będziemy mogli opowiedzieć się po obu stronach konfliktu i penetrować świat Matriksa zarówno w lateksowym kostiumie, jak i czarnym garniturze oraz w okularach słonecznych. Wyboru dokonamy na samym początku przygody, w trakcie tworzenia własnej postaci. Możliwości wyglądu twórcy przygotowali tysiące, nie ma mowy o dwóch identycznych postaciach, zwłaszcza że mamy także wpływ na ubiór naszego bohatera (choć w przypadku agentów nie ma alternatywy). Zaskoczeniem będzie pierwsza próba rozwinięcia swych umiejętności – w przeciwieństwie do innych gier z gatunku MMORPG robimy to za pomocą... komputera! Informacje zdobywane w trakcie kolejnych zadań pozwalają nam na włamywanie się do Matriksa, a następnie wykradanie fragmentów kodu, dzięki którym skorzystamy ze znanego efektu bullet time, poznamy nowe style walki, nauczymy się obsługiwać broń. Rozwiązanie nietypowe, ale na pewno docenią je gracze, którzy na myśl o standardowym RPG dostają wysypki.

## Komputer walczy

Głównym elementem sieciowego Matriksa jest akcja, na co wpływ będzie miał – zdaniem twórców – **rewolucyjny system walki**. Przyznam, że to, co prezentują trailery, napawa optymizmem – **efektowne kopnięcia, rzuty sypią się gęsto i tak samo efektownie jak w filmowej trylogii.** Niestety autorzy przewidują, że nasz wpływ na **bohatera w trakcie walki będzie nikły, wręcz zerowy!** Programiści bowiem stworzyli system, w którym przed starciem wybieramy taktykę (obrona/atak i kilka innych), a rozegranie walki musimy pozostawić komputerowi – ten na podstawie cech fizycznych i nabytych w trakcie rozgrywki umiejętności generuje walkę i wybiera jej zwycięzcę. Moim zdaniem, to poroniony pomysł, ale kto by mnie tam słuchał... może betatesterzy przemówią twórcom do rozsądku?

## Arsenał hakera

Mimo to warto bliżej przyjrzeć się uzbrojeniu – wszak nie samymi pięściami człowiek bije.

Twórcy oddali do naszej chuligańskiej dyspozycji zabawki, które w większości znajdziemy w pociągu pełnym kibiców – poręczne noże, kastety, ninjowe gwiazdki, miecze, dzidy, a nawet morfeuszową katanę. Nie zabrakło także broni palnej.

**Twórcy oddali do naszej chuligańskiej dyspozycji zabawki, które w większości znajdziemy w pociągu pełnym kibiców – poręczne noże, kastety, ninjowe gwiazdki, miecze, dzidy, a nawet morfeuszową katanę.**

Sporo jest pistoletów – od maleńkich jednostrzałowych, chowanych w skarpecie, przez klasyczne rewolwery, na cudach o ponad metrowych lufach kończąc. No dobra, może ciut (0,75 m?) krótszych. Warto wspomnieć, że można nabyć umiejętność korzystania z dwóch pukawek naraz. Jeśli chodzi o broń większego kalibru, też nie ma na co narzekać – najwięcej w nasze ręce zostanie oddanych lekkich karabinów maszynowych pokroju MP – 5, ale pojawią się też karabiny snajperskie oraz granatniki.

## Co tu robić?

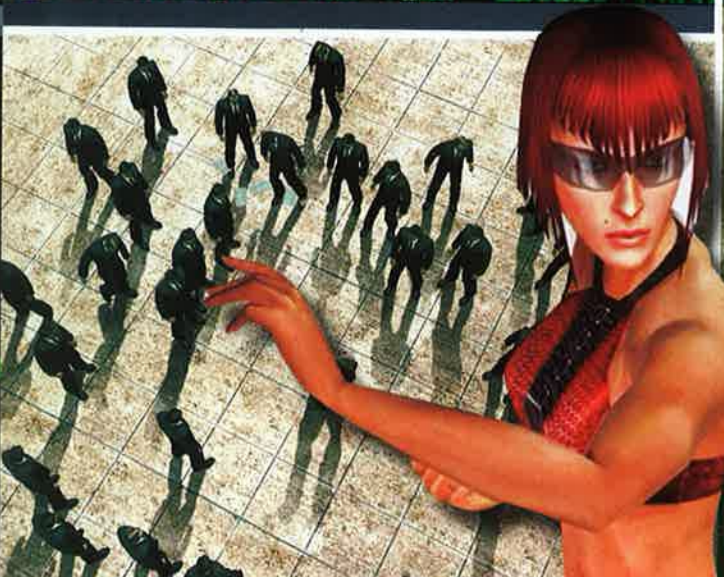
Z ich pomocą wykonamy niemal nieskończoną ilość zadań. Inwigilacja, zabójstwa, kradzieże, ochrona ważnej persony. Co najważniejsze – tylko część z misji jest w zasięgu pojedynczego gracza. Sporą część stanowią takie, w których potrzeba co najmniej kilku zaawansowanych wojowników. Jak stworzyć własną drużynę? Swoją Trinity znajdziesz w Internecie. Za pośrednictwem komputera sformujemy własną parszywą dwunastkę, a nawet – jeśli nasze umiejętności w dziedzinie hakingu będą wystarczające – poznamy plany wroga.

Należy wspomnieć jeszcze, jak przedstawia się sytuacja w świecie. Otóż, mamy chwilowe zawieszenie broni, ale nadal panuje cicha wojna – w tajemniczych okolicznościach znikają przedstawiciele obu stron, systemy rejestrują włamania. Jest to jednak cisza przed burzą. Musisz przygotować się do wojny, a następnie ją przeżyć!

## Big Miracle City

Najbardziej wartym uwagi elementem gry jest miasto. Wielkie jak... kolejki po papier toaletowy kilkanaście lat temu. Na pierwszy rzut oka bardzo przypomina to znane z serii GTA. Takie porównanie jednak – wedle zapewnień twórców – ma taki sam sens jak stawianie fiata 126p obok 18 – kołowej ciężarówki. Przy każdej okazji dostajemy zapewnienia, że **samo poznanie każdego zakątka świata The Matrix Online zajmie wiele dni i nieprzespanych nocy.** Wliczając w to wykonywanie misji i czystą jatkę na ulicach oraz tryb treningu nabytych umiejętności (pamiętacie, jak Neo trenował skoki?) gra nie ma prawa się znudzić.

Na drodze spotkamy drapacze chmur, fast foody, sklepy, nocne kluby, wielkie osiedla i wszystko, co znamy z codziennego życia – jeden z udostępnionych obrazków prezentuje nawet stadion... baseballowy. Mały wypad na meczyk Red Soxów między tłuczeniem agentów?



Należy jeszcze wspomnieć, że **większość budynków, które napotkamy na drodze, możemy spenetrować od wewnątrz!** Ale nie wszystko złoto, co się świeci – autorzy obiecywali ongiś, że dzięki silnikowi RichWorld (nazwa mówi chyba wszystko) miasto będzie tętnić własnym życiem. Mieliśmy podziwiać bawiące się dzieci, pędzących do pracy biznesmenów, patrolującą ulice policję... Natomiast udostępnione materiały prezentują Miracle City raczej ubogo. Nie widać tych tysięcy NPC-ów, z którymi możemy porozmawiać, zabrać portfel czy samochód.

Pod względem oprawy graficznej najnowszy Matrix prezentuje się dobrze. Miasto jest realistyczne i ma filmowy klimat – co prawda, Far Cry to nie jest, jednak jak na grę o tak bogatym świecie jest całkiem dobrze. Trochę gorzej sprawa ma się z postaciami – ich animacja podczas walki jest perfekcyjna, jednak poruszają się trochę „kaczkowato". Nie wspominając już o tym, że pojawiają się niezbyt proporcjonalni bohaterowie – a to pistolety są za duże, głowa za mała, ręce śmiesznie krótkie – miejmy nadzieję, że to zostanie wyeliminowane do czasu premiery.

## Do metra zejdź!

Choć naszym głównym środkiem transportu – obok własnych nóg i telefonów – będzie metro, nie zabraknie i klasycznych pojazdów. Możemy zgarniać samochody osobowe, autobusy i prawdopodobnie – motocykle. Ich kradzież będzie jednak wymagała sporych umiejętności. Początkujący gracz nie ma szans z ekipą SWAT czy nawet zwykłą policją. Tak jak w życiu... Model jazdy na dziś to wielka tajemnica. Twórcy nie obiecują ultrarealizmu, w tym elemencie gra stoi na poziomie Grand Theft Auto.

## Ryzyk fizyk

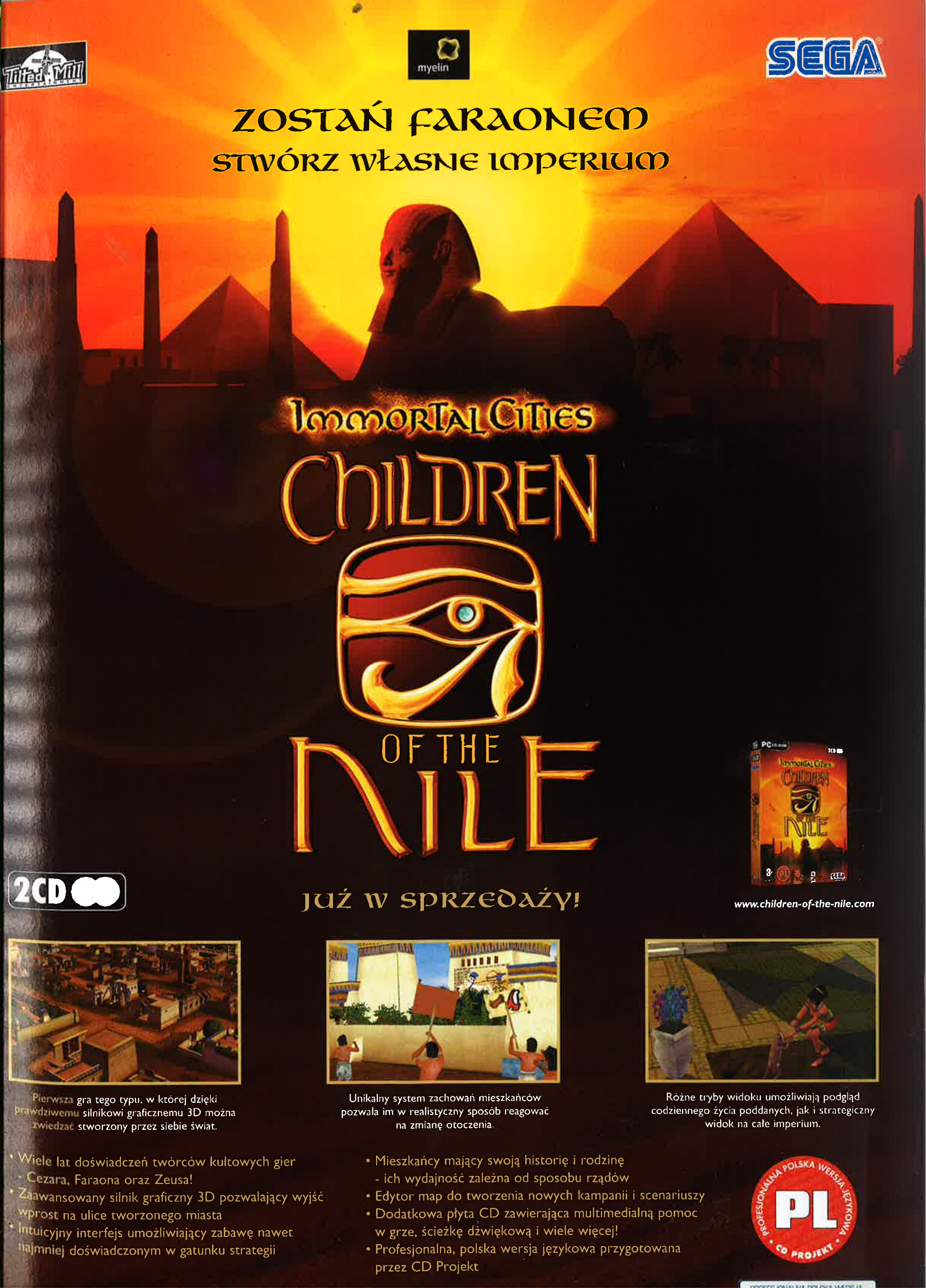
Warto jeszcze wspomnieć o fizyce. Tu twórcy zapowiadają przełom. Możliwość kompletnej destrukcji, podnoszenia, rzucania przedmiotów, wyważania drzwi, wybijania szyb... Newton byłby dumny. Na deser zmienna pogoda – deszcz, śnieg, burza mają wpływ na naszą przyczepność (podczas sprintu można się przewrócić), i siły witalne – przy temperaturze poniżej zera postać jest bardziej oporna na kontrolę gracza – chyba że wyposażymy ją w kurtkę i czapkę. Jak to zrobimy? Można kupić, ale należy pamiętać, że w Matriksie wszystko jest kodem. Rękawiczki także, więc – za pośrednictwem rozmaitych minigierek – możemy je sobie „napisać"!

## Pieniądz rządzi Matriksem

Pozostała jeszcze jedna drażniąca sprawa. Jak to w przypadku MMORPG bywa – abonament. Wątpliwe, by za grę wystarczyła jedna opłata w sklepie za pudełko z płytką i instrukcją. Miesięczny abonament rzędu 30$ na utrzymanie serwerów to standard przy tego typu produkcjach.

Druga sprawa – wymagania – jeśli chodzi o jakość połączenia, twórcy zapewniają, że do spokojnej rozgrywki wystarczy modem. Tak, w naszym kraju na pewno. :) Ale modem to nie wszystko – do gry w Matrix Online potrzeba dobrego sprzętu: **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 7 GB wolnego miejsca na HDD.** Są to – jak zapewne się domyślacie – **wymagania minimalne** i przy nich Miracle City może być generowane z zaciachami.

The Matrix Online to materiał na sukces. Czy zostanie wykorzystany? Przekonamy się niestety dopiero w momencie premiery, a ta – już na dniach. Niestety – nie zapowiada się, by ktoś sprowadził grę do Polski... **|CDA|**

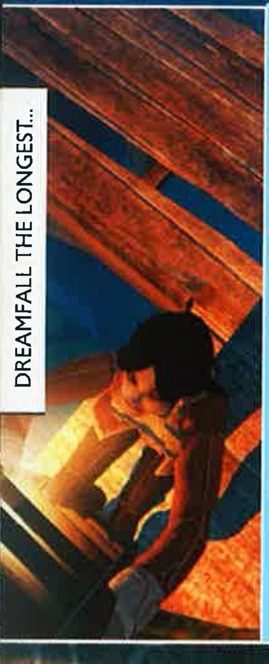


Tilted Mill
myelin
SEGA
ZOSTAŃ FARAONEM
STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM
Immortal Cities
CHILDREN OF THE NILE
2CD
JUŻ W SPRZEDAŻY!
www.children-of-the-nile.com
Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.
Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.
Różne tryby widoku umożliwiają podgląd codziennego życia poddanych, jak i strategiczny widok na całe imperium.
• Wiele lat doświadczeń twórców kultowych gier - Cezara, Faraona oraz Zeusa!
• Zaawansowany silnik graficzny 3D pozwalający wyjść wprost na ulice tworzonego miasta
• Intuicyjny interfejs umożliwiający zabawę nawet najmniej doświadczonym w gatunku strategii
• Mieszkańcy mający swoją historię i rodzinę - ich wydajność zależna od sposobu rządów
• Edytor map do tworzenia nowych kampanii i scenariuszy
• Dodatkowa płyta CD zawierająca multimedialną pomoc w grze, ścieżkę dźwiękową i wiele więcej!
• Profesjonalna, polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

- PRODUCENT: FUNCOM
- WWW.DREAMFALL.COM
- DATA PREMIERY: 2005

ARTUR „ROLAND" DĄBROWSKI | APRIL DOJRZAŁA...

# Dreamfall
## The Longest Journey



**W zamierzchłych czasach, u początków rozwoju rynku wirtualnej rozrywki gry przygodowe stanowiły główną część ukazujących się wówczas tytułów. Jednakże z czasem gusta graczy odmieniły się i gatunek znacznie skarlał, choć nadal ma wiernych i całkiem licznych fanów.**

**Mówiąc właśnie** o tego typu grach z lat ostatnich, z tłumu można by wyróżnić jedynie dwie słuszne pozycje - Syberię oraz The Longest Journey. Syberia już doczekała się sequela. Pora zatem na TLJ.

### Trzy światy, trzech bohaterów

W roli głównej bohaterki kontynuacji The Longest Journey obsadzono ponownie **April Ryan**. Od momentu zakończenia przygody opowiedzianej w poprzedniej części minęło dziesięć lat. **Poza nią w grze pojawią się jeszcze dwie postacie**, które pomogą jej w osiągnięciu celu. Pierwszą z nich będzie Zoe Castillo - dwudziestoletnia marzycielka z Casablanki. Ni stąd, ni zowąd stanie przed szansą przeżycia mrożącej krew w żyłach przygody, która już na stałe odmieni jej życie. Drugim z nowych bohaterów będzie Kian - wojownik pragnący zmierzyć się z przeznaczeniem, a pochodzący z krainy Marcuria.

O fabule Dreamfall wiadomo jak na razie bardzo niewiele, twórcy podali jedynie szczątkowe informacje o tej kwestii gry. Historia będzie się kręciła wokół wspomnianej Zoe, która - prowadząc poszukiwania przyjaciela - odkryje, że **poza jej światem istnieje równolegle jeszcze inny... a nawet dwa**.

### Inaczej, a jednak podobnie?

Przez ostatni czas zmieniła się nie tylko April. Panowie z Funcom zapowiadają, że **Dreamfall nie będzie stuprocentową przygodówką**,

**Podobno w grze przyda się nie tylko w miarę wysoki iloraz inteligencji, ale również zręczne palce.**

a to za sprawą wprowadzenia elementów zręcznościowych. „Nieee, co oni chcą zrobić z moją przygodówką?" - taka była moja pierwsza myśl, gdy o tym się dowiedziałem. Jaki jest sens, żeby zmieniać w ten sposób coś, co jest świetne - tego nie wiem. **Podobno w grze przyda się nie tylko w miarę wysoki iloraz inteligencji, ale również zręczne palce.** Ech... Postaciami sterować będziemy nie za pomocą myszki, lecz przy użyciu klawiatury. Na szczęście gra wciąż w głównej mierze będzie przygodówką i mam nadzieję, że nikt i nic tego nie zmieni - w Dreamfall ma się znaleźć sporo przemyślanych zagadek. Do tego niektóre zagadki/zagwozdki będziemy mogli rozwiązywać na kilka odrębnych sposobów, a nie tylko jedynie słuszny, przewidziany przez programistów (zapewne wszyscy grający w TLJ pamiętają kilka lokacji, w których problemem było nie tyle rozwiązanie zagadki, co odtworzenie krok po kroku sposobu, w jaki rozwiązali ją scenarzyści).

## Techniczna strona

The Longest Journey była grą bardzo ładną, mimo że nie dysponowała jakimś zaawansowanym silnikiem graficznym. Połączenie postaci 3D z płaskim, animowanym otoczeniem dawało bardzo przyjemne dla oka efekty. No i szkoda, że autorzy postanowili iść z duchem czasu i przenieść Dreamfall w **stuprocentowo trójwymiarowe środowisko.** Ech...

Ale postarajmy się popatrzeć na to novum od dobrej strony. Mimo wszystko trzeba przyznać, że screenshoty z Dreamfall prezentują się całkiem, całkiem. Zastosowano tutaj silnik o nazwie Shark 3D. Dzięki niemu będziemy podziwiać niektóre efekty DirectX 9.0 oraz Pixel Shader 3. Na dodatek zaaplikowane zostaną elementy, takie jak zmienność warunków pogodowych czy cykl dnia i nocy.

## Warto czekać?

Dreamfall nie będzie już tym, czym była The Longest Journey. Nie tylko zmiany w sferze grafiki, ale również spore nowości w rozgrywce na pewno sprawią, że grać się będzie w niego zupełnie inaczej niż w pierwowzór. Smutną wiadomością **jest też informacja o tym, że długość linii fabularnej Dreamfall będzie ponad dwa razy krótsza od części pierwszej.** Ech... Z drugiej strony, na plus można zaliczyć wprowadzenie efektownej grafiki 3D oraz dwóch dodatkowych ciekawych bohaterów. Co z tego wyjdzie - przekonamy się w tym roku. **|CDA|**

- PRODUCENT: PETROGLYPH/LUCASARTS
- WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR
- DATA PREMIERY: ŚWIĘTA 2005

**Moc jest w Star Wars: Empire at War silna!**

GEM | TRZECI SOJUSZ STAR WARS I STRATEGII...

# STAR WARS EMPIRE AT WAR

**Kto by pomyślał jeszcze dwa lata temu, że tytuły Star Wars ustanawiać będą w grach nowe standardy jakości? Przez wiele lat przecież ich jedyną zaletą było to, że... no, to Star Wars, panie! A jakość i grywalność to już była inna, często niezbyt wesoła, historia.**

**Od tego czasu** jednak zmieniło się wszystko. Nową nadzieję dla interaktywnych Star Wars stanowiły Jedi Outcast i Jedi Academy. Kontratak Imperium LucasArtsu przeprowadziły Battlefront oraz naturalnie Knights of the Old Republic. Mistrzostwo Jedi gier Star Wars wraz z początkiem 2005 ogłosiły zaś Republic Commando i Knights of the Old Republic II - The Sith Lords. Moc jest znów silna w Star Wars!

Jest jeszcze jeden skutek sukcesu first-person shooterów i gier role-playing: skłoniły one wreszcie LucasArts do podjęcia kolejnej próby zdobycia uznania także wśród strategów. Tak się bowiem złożyło, że gry tego gatunku przez te wszystkie lata były bądź ostrożnie omijane, bądź też, cóż, były tylko kolejnym przykładem, że... no, to Star Wars. Force Commander ucierpiała w trakcie pośpiesznych przeróbek z 2D w 3D i nigdy nie odzyskała wcześniejszej klasy. Galactic „Age of Star Wars" Battlegrounds zaś już w dniu swej premiery była przestarzała i... potwornie niedopasowana do filmowych realiów. Na domiar zaś złego obydwu brakowało tego, co powinno stanowić ich główny atut - wrażenia filmowości. Innymi słowy, nie było w nich Mocy. Mamy jednak rok 2005 i przed nami trzecia próba sojuszu Star Wars i strategii - Empire at War. Co zaś ważniejsze - tym razem po prostu nie może się nie powieść!

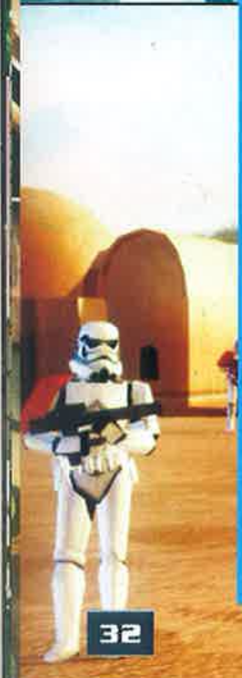
### Star(e) Warsy nowatorskie!

Powodów, dla których warto przyglądać się bacznie Star Wars: Empire at War, jest kilka. Pierwszym jest fakt, że jak na strategię czasu rzeczywistego, czyli gatunek może aż nazbyt popularny, Empire at War zdaje się **zdumiewająco nowatorska**. I nie, nie dlatego, że jej twórcy - Petroglyph (o nich za chwilę), odkryli nagle nowe, niezbadane wcześniej obszary królestwa strategii. Raczej dlatego, że starają się w niezwykle ambitny, niespotykany dotąd sposób **połączyć elementy najlepszych gier w historii tego gatunku**.

Wśród wzorców Empire at War znaleźć można np. serię Homeworld, z jej kosmiczną wręcz wolnością i rzeczywiście spójną kampanią single player, ale i np. Warhammera 40.000: Dawn of War, a ściślej - system gospodarowania zasobami. Do tego dodać należy elementy faktycznie nowatorskie, takie jak powiązanie powierzchni planet z przestrzenią pomiędzy nimi i... Po kolei.

### Gdzie, co, jak?!

Star Wars: **Empire at War rozgrywać się ma już po wydarzeniach z Episode III: Revenge of the Sith, tuż przed Episode IV: A New Hope**, i śledzić powstanie Imperium Gwiezdnego i Sojuszu Buntowników. W przeciwieństwie jednak do tytułów, które dobrą historię opowiadały misja po misji, kampania single player (Imperium lub Rebelia



do wyboru) Empire at War będzie **całkowicie nieliniowa** i w dużej mierze niepowtarzalna. To dlatego, że przypomina nieco system ze Star Wars: Battlefront - istnieć ma ponad **20 światów do podbicia** (m.in. Hoth, Endor, Tattooine, Dagobah), a **celem całej gry jest rozbudowa strefy wpływów, aż do całkowitego wyeliminowania przeciwnika włącznie.**

Kolejność podboju następnych światów jednak zależeć ma wyłącznie od gracza. Kontrolowanie kolejnych planet zaś dawać ma nie tylko korzyści w formie np. unikatowego budynku czy skrócenia czasu budowy statków. Podobnie jak w Warhammer 40.000: Dawn of War, od liczby kontrolowanych „punktów kluczowych" zależne będą także dostępne zasoby.

## W przyrodzie sprzęt nie ginie

Ilość zasobów i korzyści dodatkowe wynikające z liczby kontrolowanych światów to nie jedyna cecha nieliniowej kampanii single player. Spaja ją także - na wzór serii Homeworld - założenie, że sprzęt raz nabyty nie niknie pomiędzy misjami, a stanowi trzon armii w kolejnych. Oznacza to, że losy toczonych bitew zależeć mają w dużej mierze od wcześniejszych dokonań, a porażka w jednej misji kłaść się może cieniem na całą kampanię. Będzie to szczególnie ważne dla Rebeliantów, którzy nie dość, że mniej liczni, dysponować mają znacznie uboższym arsenałem niż Imperium. Braki w sprzęcie (początkowo niedostępny im będzie nawet symbol Buntu - X-Wing!) rekompensować jednak mają znakomitą siatką wywiadowczą pozwalającą im walczyć metodą partyzancką, np. atakować słabo chronione konwoje czy koncentrować siły na jednym dużym celu (jak Victory Star Destroyer). Twórcy nie wykluczają także wprowadzenia grupy neutralnej, która równoważyć ma zbyt szybki rozwój którejś ze stron kampanii single player.

## Super Novum

Największym jednak novum w Star Wars: Empire at War jest zasugerowane już wcześniej **powiązanie na powierzchni planet i przestrzeni pomiędzy nimi**. Walki na planetach podobne są w ogólnych zarysach do tych z Command & Conquer: Generals, a trudno przecież o lepszą rekomendację dla strategii czasu rzeczywistego. Warto dodać, że w przeciwieństwie do Star Wars: Galactic Battlegrounds zachowana jest **skala jednostek**, co oznacza, że AT-AT górować będą nad polami bitew zupełnie tak samo jak w filmach. Twórcy obiecują także, że oprócz klasycznych wojsk pojawi się sporo sprzętu niekanonicznego, np. TIE Crawler - czołg stworzony na bazie technologii TIE.

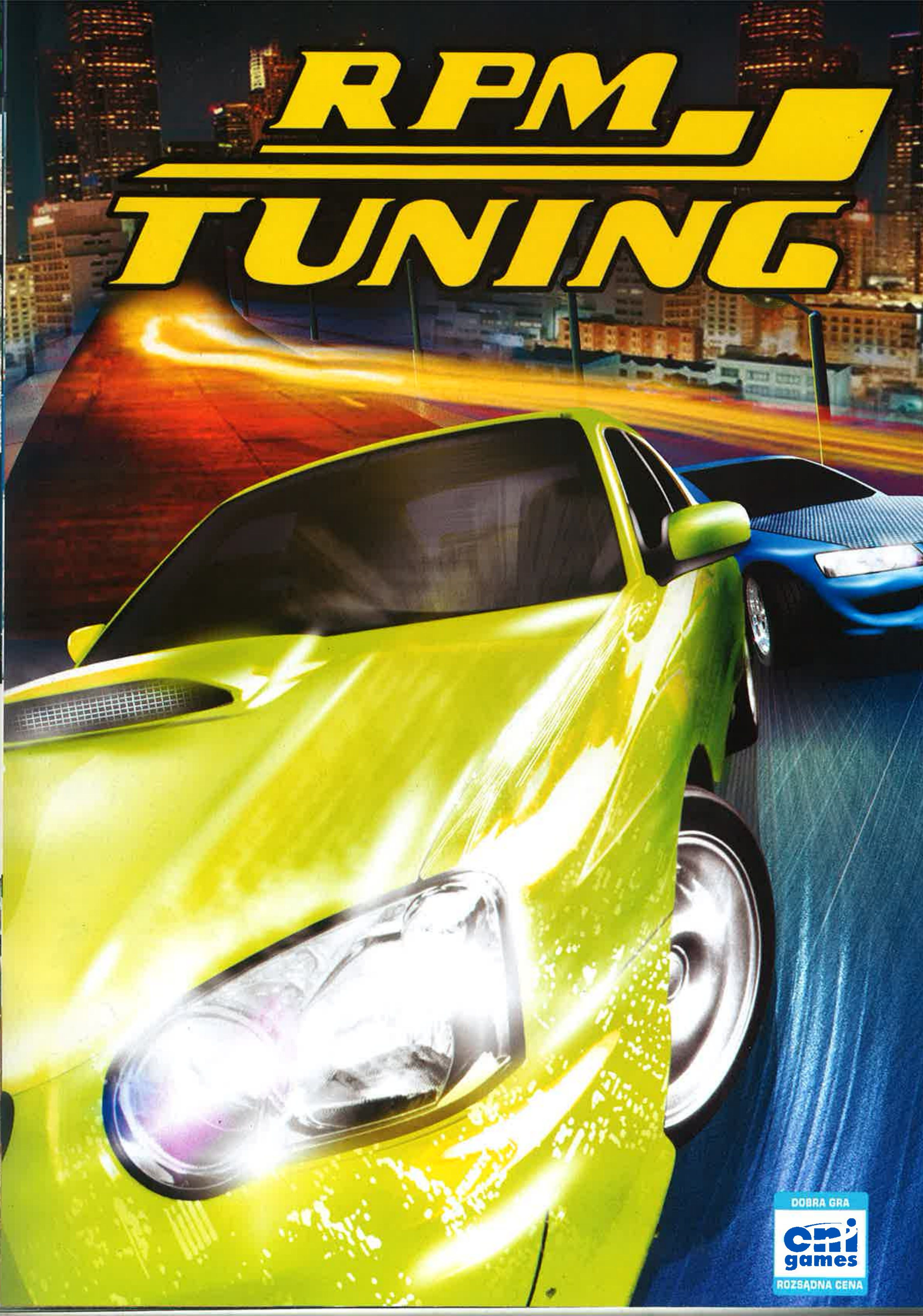
## 3D w 2.5 D

Walkom na powierzchni towarzyszyć mają boje w przestrzeni ponad i pomiędzy światami. Tu, na podobieństwo Homeworlda - zmagać się będą statki kosmiczne: myśliwce i bombowce TIE, X, A i Y-Wingi, ale także korwety, fregaty, niszczyciele i krążowniki. Co ważne - duże jednostki, takie jak statki w Homeworldzie 2 czy symulatorach Star Wars, posiadać mają podsystemy, np. broni, tarcz czy napędu - co pozwoli na planowanie i realizację taktycznych ataków. Niestety dla wszystkich, którzy zasmakowali w wolności oferowanej przez serię Homeworld czy Nexus - **walki w przestrzeni toczyć się mają wprawdzie w 3D, jednak tylko w ramach kilku dwuwymiarowych poziomów**, np. myśliwce zmagać się mają nieco „wyżej" niż ich statki-matki.

Niepełne 3D w przestrzeni kosmicznej rekompensowane ma być w Star Wars: Empire at War przez ścisłe powiązanie powierzchni planety i jej orbity. Pozwoli ono nie tylko jednocześnie walczyć na tych dwóch poziomach, ale także wpływać wzajemnie na przebieg starcia, np. wykorzystać powierzchniowe działa jonowe w celu chwilowego wyeliminowania podsystemów dużych statków czy bombardować z orbity i wysyłać myśliwce bombardujące, które całkowicie zmienią obraz bitwy na planecie. Ten nowy, choć przypominający nieco rozwiązania z Armies of Exigo czy Dragonshard, układ wymusi stosowanie zupełnie nowej taktyki starć. Mieć on będzie znaczenie zwłaszcza w spotkaniach sieciowych - **w kampanii dla dwóch graczy oraz potyczkach - do 8 osób naraz.**

## Ruszajcie pod Alamo!

Ostatnim powodem, dzięki któremu Star Wars: Empire at War od razu znalazło się bardzo wysoko na naszej liście najbardziej oczekiwanych jest... osoba jej twórcy. Jest nim Petroglyph - nowe studio twórców gier serii Command & Conquer! Na potrzeby Empire at War to 20-osobowe studio stworzyło **kompletnie nowy engine** graficzny (zwany **Alamo**). Już na podstawie pierwszych screenshotów z gry nie sposób nie przyznać, że są oni na dobrej drodze, by ustanowić nowy standard w strategiach. Warto też wspomnieć, że **soundtrack zawierać ma nie tylko fragmenty klasycznych utworów Johna Williamsa, lecz także nawiązujące do nich dzieła uznanego kompozytora Westwoodu, twórcy ścieżki muzycznej całej serii C&C - Franka Klepackiego.** Wszystko to razem sprawia, że Moc zdaje się silna w Star Wars: Empire at War! Niestety, dla nas dostępna stanie się najpewniej dopiero na **Święta**


RPM
TUNING
DOBRA GRA
cdi games
ROZSĄDNA CENA

# LICZĄ SIĘ TYLKO WYSOKIE OBROTY!

- 1.382.976 MODYFIKACJI NADWOZIA, 221.184 MOŻLIWOŚCI TUNINGU MECHANICZNEGO
- WYŚCIGI PO OTWARTYCH ULICACH LOS ANGELES I ZAMKNIĘTYCH TORACH
- TRYB PRZYGODOWY DLA 1 GRACZA
- 5 TYPÓW ROZGRYWKI, W TYM: SPLIT SCREEN DLA 2 GRACZY, MULTIPLAYER ON-LINE/LAN

TYLKO 19,99 zł

PC BESTSELLER

# PRAWDZIWY WŁADCA
# MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

# THE SETTLERS
## DZIEDZICTWO KRÓLÓW

**Przedstawiamy nową odsłonę jednej z najpopularniejszych strategii wszech czasów!**
**Słynni Osadnicy powracają po raz piąty!**
**Poznaj nowych bohaterów i fabułę, która przeniesie cię w niespokojne czasy średniowiecza.**
**Wznieś warowne zamki, osiągnij ekonomiczną dominację i zdobądź pełnię władzy.**
**Los Królestwa spoczywa w twoich rękach!**

Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe.
Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.

Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli!
Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.

Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.

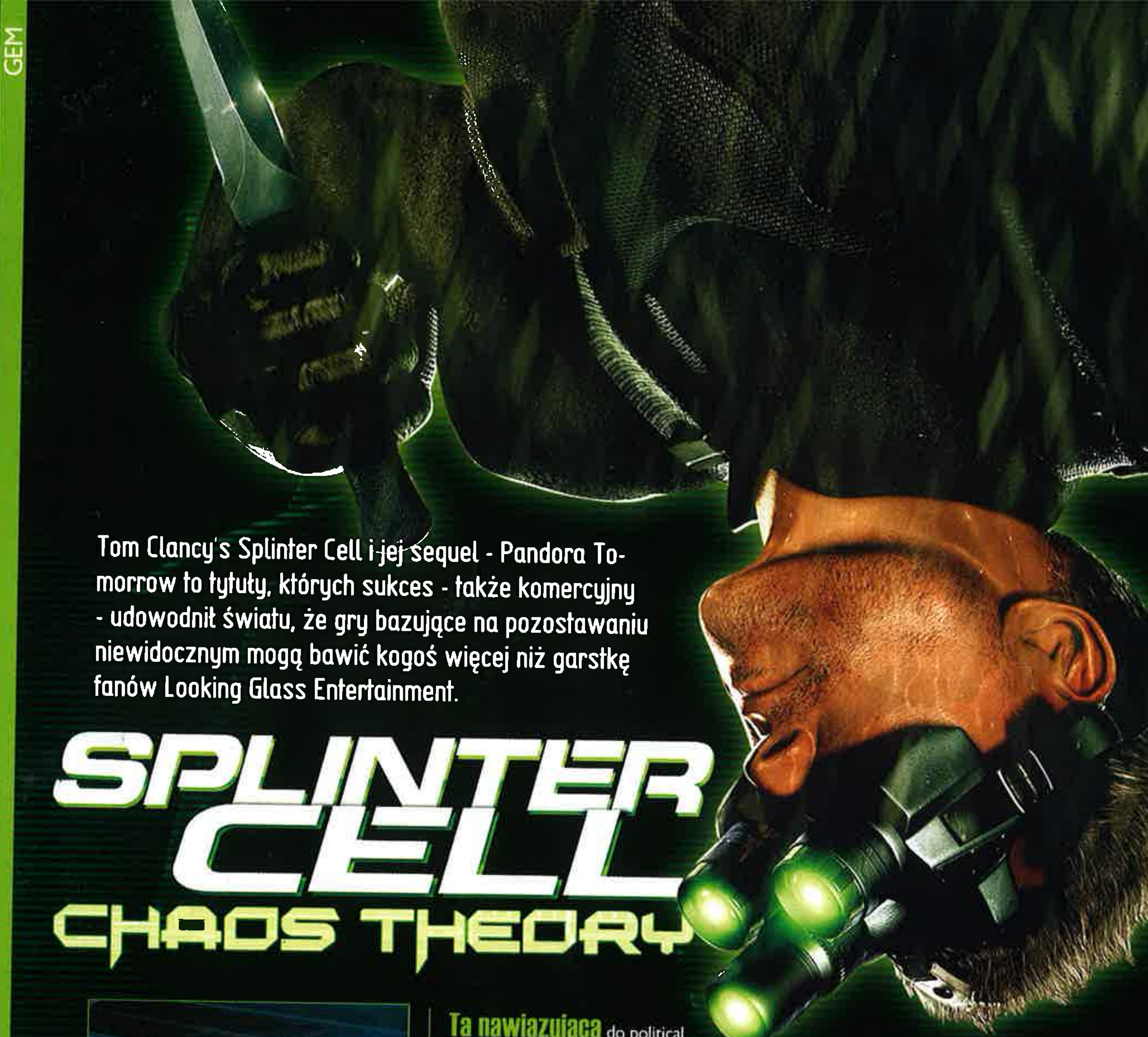
**5 MILIONÓW**
**EGZEMPLARZY Z SERII THE SETTLERS SPRZEDANYCH NA CAŁYM ŚWIECIE!**

**W sprzedaży od marca!**

www.thesettlers.com

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE



**Tom Clancy's Splinter Cell i jej sequel - Pandora Tomorrow to tytuły, których sukces - także komercyjny - udowodnił światu, że gry bazujące na pozostawaniu niewidocznym mogą bawić kogoś więcej niż garstkę fanów Looking Glass Entertainment.**

# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

PREMIERA: WIOSNA 2005
GATUNEK: SKRADANKA
PRODUCENT: UBISOFT MONTERAL/UBISOFT ANNECY
WWW.SPLINTERCELL.COM/UK/SPLINTERCELLCHAOSTHEORY/

**Ta nawiązująca** do political thrillerów Toma Clancy'ego seria sprzedała się w łącznej liczbie **10 milionów kopii** na wszystkich platformach (Microsoft Xbox, PC, Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube). Najtrudniejsze zadanie jednak jeszcze przed nią i jej twórcami - Ubisoftem: muszą udowodnić światu, że są w lepszej formie niż kiedykolwiek wcześniej. Nie będzie to łatwe - oczekiwania co do trzeciej części zatytułowanej Chaos Theory są nieprawdopodobnie wręcz wysokie!

My wiemy to najlepiej, gdyż od ubiegłorocznych targów E3 Chaos Theory niepodzielnie rządzi naszą wyobraźnią. Nikt tak jak my nie cieszył się na myśl, że już tylko tygodnie dzielą nas od dnia jej premiery. Niestety niedługo przed godziną 0 okazało się, że Ubisoft przesunął datę premiery na **marzec 2005**. To przeważyło szalę - zapadła decyzja, by postarać się dotrzeć do materiałów opatrzonych klauzulą tajne przez poufne. Nie było to proste - wymagało wniknięcia w środowisko ponad 900 pracowników Ubisoftu Montreal, odnalezienia optymalnej drogi w kilometrach korytarzy i sal i złamanie zabezpieczeń sejfu skrywającego pełną dokumentację gry. Na szczęście agenci ShadowNetu to przy naszych wysłannikach amatorzy wymagający niańki i operacja zakończyła się pełnym sukcesem: płyta z napisem *„Splinter Cell 3. Internal use only"* wylądowała w napędzie mojego domowego sprzętu. Dzięki temu po kilkudziesięciu godzinach, z zarostem na twarzy i cieniami pod oczami (w stylu Sama Fishera!), ale i błogim uśmiechem błąkającym się na wargach mogłem spisać swoje wrażenia z wczesnej wersji kolejnego magnum opus Ubisoftu.

## Rozwój ewolucyjny

Opis tego, co nowe i lepsze, zacząć należy od tego, że trzecia część serii Splinter Cell czy raczej - jak chcą tego oficjalne dokumenty, których oryginały spoczywają bezpiecznie (tak sądzili...) w sejfach Ubisoftu - Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, **nie odbiega znacząco od tego, do czego przyzwyczaiły nas Splinter Cell i Pandora Tomorrow**. W dalszym ciągu rozgrywka bazuje na kryciu się w cieniach i wykorzystywaniu nie tyle siły, co nadzwyczajnej sprawności atletycznej jej bohatera (czy bohaterów) oraz - naturalnie - całego zestawu gadżetów

elektronicznych. Fanów serii powinna także ucieszyć informacja, że Chaos Theory tworzona jest przez Ubisoft Montreal (Kanada) - tych samych ludzi, którzy pierwotnie wyszli z pomysłem futurystycznego Thiefa! To oznacza, że po chwilowej migracji do Azji Południowschodniej (kampania single player Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow powstała w Ubisoft Shanghai) Sam Fisher wraca do domu, a Chaos Theory staje się w pełnym sensie pierwszym pełnoprawnym sequelem pierwszej gry serii!

## Ilość jakości

**Prace nad Chaos Theory rozpoczęły się niemal natychmiast po premierze pierwszej Splinter Cell.** Ich skala i znaczenie dla Ubisoftu przejawiają się w liczbach opisujących ten projekt: 30 miesięcy w produkcji, zespół liczący łącznie dobrze ponad 150 osób (ponad 100 osób w Ubisoft Montreal i dodatkowe 50 z Ubisoft Annecy) i budżet, przy którym wydatki, jakie poniosło id Software tworząc DOOM-a 3, to kwota niemal nieznacząca. Wszystko po to, by stworzyć **11 poziomów single playera, 11 map trybu vs.** (w tym 6 nowych, a 5 zmodernizowanych i nieznacznie zmodyfikowanych z Pandora Tomorrow) oraz **5 map co-op**. Duet Ubisoft Monteral/Ubisoft Annecy zamierza przy tym zadowolić tak weteranów, jak i nowicjuszy. Rzecz pozornie niemożliwa - weterani nigdy nie będą dobrze bawić się na poziomach dla debiutantów w Third Echelon i vice versa. Dlatego też twórcy proponują coś zupełnie innego - tworzą grę bardziej przystępną, ale znacznie bardziej satysfakcjonującą. Wcale nie łatwiejszą, ale z pewnością mniej frustrującą niż poprzednie!

## SINGLE PLAYER

### Zerwanie z liniowością

Pogodzenie wymogów weteranów i nowicjuszy udało się dzięki jednemu założeniu, jakie postawili sobie twórcy już na początku prac nad grą. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory **zrywa z kanoniczną dotąd liniowością poziomów i powtarzalnością doznań**. Ta założona nieliniowość realizowana jest na wszystkich poziomach gry. Widać ją już w trakcie... odprawy przed misją, podczas których możliwy jest wybór osoby wprowadzającej w szczegóły - Irvinga Lamberta, Anny Grimsdottir, Reddinga czy kapitana Arthura Partridge'a i Douglasa Shetlanda - nowych specjalistów w Third Echelon.

Możliwy jest także **samodzielny dobór wyposażenia** - istnieją trzy zestawy: skryty, dający m.in. więcej kamer, oraz bojowy, uzupełniający arsenał o strzelbę. Istnieć ma także komplet domyślny sugerowany przez twórców i testerów. Możliwe więc wreszcie będzie rozwiązywanie problemów metodą najbardziej bezpośrednią, tj. poprzez fizyczne eliminowanie ludzi problemy sprawiających. Naturalnie tego typu rozwiązania odbiegają wyraźnie od założeń serii, jednak są one prostą pochodną odejścia od liniowości, a co za tym idzie - „prowadzenia graczy za rękę".

### Wejścia alternatywne

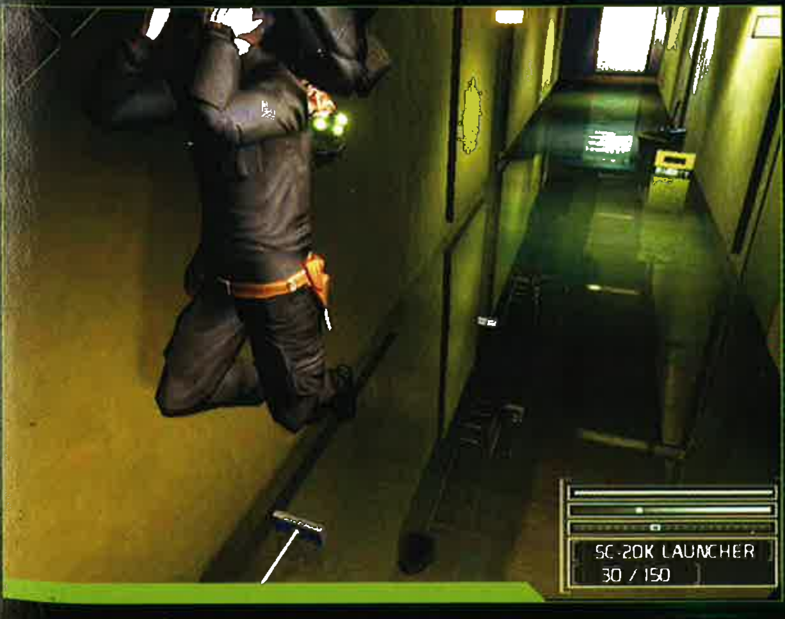
Zerwanie przez Chaos Theory z tradycją liniowych poziomów przejawia się najpełniej dopiero w formie, w jakiej wykreowane zostały poszczególne zadania i składająca się z nich kampania. Po raz pierwszy w historii serii **gracze otrzymują scenerie o przynajmniej półotwartej strukturze i znacznie, znacznie większym stopniu interakcji z otoczeniem**. Dzięki temu pojawią się nie tylko alternatywne sposoby rozwiązania poszczególnych problemów (np. wejścia do silnie strzeżonego budynku), ale wręcz **różne sposoby realizacji**

**Twórcy twierdzą, że podobnego skoku technologicznego – w dziedzinie dźwięku - nie było od czasów pierwszej gry serii Thief.**

### Na papierze

Ubisoft śmiało wykracza poza zwyczajowy **zakres zainteresowań** - gry komputerowe. I robi to **z nadspodziewanie dobrym skutkiem!** Przykładem wydana w grudniu 2004 książkowa adaptacja serii Splinter Cell - Tom Clancy's Splinter Cell, która trafiła na listę bestsellerów zarówno „New York Timesa", jak **i „Wall Street Journal"**. Wbrew pozorom i tytułowi jej autorem nie jest Tom Clancy, lecz David Michaels. Wbrew pozorom też jej popularność świadczy raczej o liczbie fanów Sama Fishera niż poziomie literackim utworu. Ubisoft jednak chce, by była to pierwsza z wielu planowanych powieści w świecie Splinter Cell.

**AI w Chaos Theory należy do najbardziej wiarygodnych, jakie dane nam było dotąd widzieć!**



**całych zadań!** Taki układ oznacza zarazem koniec frustracji powodowanych koniecznością ponownego wczytywania gry wskutek niezawinionych błędów. Teraz spóźnienie się z uruchomieniem termowizji nie będzie oznaczało 'game over' - po prostu trzeba będzie znaleźć inny sposób pokonania zamka elektronicznego. Twórcy obiecują przy tym, że takich **sposobów rezerwowych ma być sporo**, w przypadku zaś gdy gracz zawiedzie całkowicie - **zmieni się kolejność, z jaką realizowane będą poszczególne misje**. (Ich cele dopasują się automatycznie, tak by w pełni odpowiadać doświadczeniom gracza.) Oznacza to, że w przeciwieństwie do Pandora Tomorrow do kampanii single player Chaos Theory powracać będziemy wielokrotnie.

## Śmiertelne informacje

Akcja kampanii single player Chaos Theory jest typowa dla politycznych thrillerów Toma Clancy'ego i jak zwykle dotyka **problemu światowego zagrożenia terroryzmem**. Tym razem udowodnić ma jednak, że bronią nie musi wcale być kieszonkowa bomba atomowa czy śmiertelny wirus, ale także informacja.

Rozpoczyna się od napięć pomiędzy Japonią a Koreą Północną i Chinami. Kiedy w sprawę włączają się Stany Zjednoczone, zobowiązane do tego artykułem 9 japońskiej konstytucji (chyba warto przegrać wojnę, żeby mieć potem taką ochronę...). Korea Północna dokonuje agresji na Koreę Południową. *(Nawiasem mówiąc, ciekawe, jak zareagują na to rynki dalekowschodnie; istnieje już przecież precedens z inną grą Ubisoftu - Ghost Recon 2 - która z powodu swej fabuły nie została dopuszczona do obrotu handlowego właśnie w Korei Południowej.)* Eskalacji konfliktu na Półwyspie Koreańskim zagrażającemu całej Azji Południowo-wschodniej zapobiec może tylko jeden, dobrze już nam znany agent - Sam Fisher.

## Zwyczajny bohater

Niewiele jednak trzeba, by zauważyć, że jest to Sam nowy - **lepiej wyszkolony i wyposażony**. Do nowych zdolności, jakie nabył pomiędzy Pandora Tomorrow a Chaos Theory, należy m.in. to, że **znacznie lepiej walczy wręcz**. Potrafi już nie tylko uderzyć łokciem, ale także pięścią w twarz czy nawet kopnąć w genitalia (brutalne, ale skuteczne). Nauczył się także **kłaść i pełzać, chwytać strażników w zwisie głową w dół, a także równie wprawnie posługiwać prawą i lewą ręką**. To ostatnie, choć brzmi jak żart, jest istotne o tyle, że teraz gracz obserwujący akcję zza pleców bohatera nie będzie mieć problemów z mierzeniem z pistoletu czy - zwłaszcza - karabinu. Inną nową umiejętność Sama stanowi... **otwieranie drzwi na nowe sposoby**. Pierwszym jest otwarcie ich ostrożne, tj. takie, w którym sam gracz decyduje, w jakim stopniu je uchylić. Drugim - wyważenie kopniakiem, które - jeśli tuż za nimi znajduje się człowiek - ogłuszy go.

## Niezwykłe wyposażenie

W podobny sposób zmieniło się wyposażenie Splinter Cell. Najważniejszym, a być może po prostu najbardziej wyczekiwanym uzupełnieniem jest **nóż komandosa**, którym Sam posługuje się z wprawą dowodzącą wieloletniego treningu. Potrafi używać go w walce - zaskoczonego strażnika potrafi zabić jednym ciosem w nerki lub podcinając mu gardło, ale także jako „wytrych" dla opornych zamków czy nawet „klucz" pozwalający przebijać się przez miękkie obiekty, np. ścianki namiotów czy pagody.

Sam zyskał także **nowy tryb postrzegania otoczenia**: obok noktowizji i znaku rozpoznawczego serii Splinter Cell – termowizji, dostępne w Chaos Theory będzie widzenie pod kątem **EMF** (Electro-Magnetical Field). Co znaczy, że po jego uaktywnieniu „podświetlone" zostają wszelkie urządzenia generujące pole elektromagnetyczne. Nie jest to naturalnie tryb zupełnie nowy - bazuje on na tym, do czego zdążyliśmy się już przyzwyczaić jako Najemnicy w trybie vs. w Pandora Tomorrow, niemniej bez wątpienia okaże się pomocny zwłaszcza w sy-

tuacjach, gdy niezbędne będzie błyskawiczne eliminowanie źródeł światła.

Mówienie o źródłach światła jest niepełne, gdy nie wspomnieć o tym, że w Chaos Theory rozstrzeliwanie żarówek i kamer wzbudzać będzie uzasadnione podejrzenia strażników. Uniknąć ich pozwoli moduł do SC-20K zwany **Optically Channeled Potentiator** (OCP), czyli emiterów fal elektromagnetycznych neutralizujących chwilowo wszelkie urządzenia elektroniczne i co ważne - elektryczne. Dzięki niemu możliwe będzie np. „wyłączenie" świateł w korytarzu na ok. pół minuty, co powinno wystarczyć, by pokonać ten niebezpieczny obszar, a przynajmniej dotrzeć do pilnującego go strażnika i „wyłączyć" go na nieco dłużej niż 30 sekund...

Możliwe będzie wreszcie także **wystrzeliwanie więcej niż jednej minikamery naraz i tworzenie improwizowanej sieci lokalnej**, co pozwoli nam mieć lepsze pojęcie o aktywności przeciwników. Twórcy sugerują również, **że nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa w kwestii nowych umiejętności i sprzętu Fishera**. Dla przykładu w jednej z wersji konsolowych gry Sam potrafi... topić strażników zaskoczonych w wodzie!

**Gra stanie się zdecydowanie mniej przewidywalna, a przez to i trudniejsza dla graczy.**

## MULTIPLAYER

### Francuski łącznik

Powiedziane już zostało, że Chaos Theory jest, zdaniem samych twórców gry, pełnoprawnym sequelem pierwszej Splinter Cell. To dlatego, że **dopiero on połączy w harmonijną całość elementy najlepsze z obydwu wcześniejszych gier**. Splinter Cell był grą wyłącznie single player, dzięki czemu kampania stała na bardzo wysokim poziomie. Pandora Tomorrow dla odmiany ciążyła wyraźnie w stronę znakomitego trybu (czy trybów) multiplayer, a kampania single player była jedynie zaledwie poprawnym wypełnieniem miejsca na dysku (z drugiej strony, pociąg na zawsze zapisał się w naszej pamięci). Chaos Theory nie popełni żadnego z błędów wcześniejszych części. Za technologie i część dla pojedynczego gracza odpowiada Ubisoft Montreal - ci sami ludzie, którzy stworzyli Splinter Cell. Za wyjątkowe doznania dla kilku graczy - twórcy trybu multiplayer w Pandora Tomorrow - Ubisoft Annecy (Francja). Innymi słowy - każdy zajął się tym, co potrafi najlepiej.

### Ewolucyjny vs. mode

Fakt oddania Ubisoft Annecy trybu multiplayer w Chaos Theory (**wciąż do 4 osób naraz**) nie oznacza, że będzie on identyczny z tym wciąż ciepło wspominanym z Pandora Tomorrow. Przeciwnie - **poprzednie trzy tryby w chwili obecnej stanowią tylko jeden ze sposobów gry w sieci** (w przypadku PC - w sieci lokalnej i Internecie) - **story mode**. Ten, wraz z 'disc huntem' i 'deathmatchem' stanowić mają **vs. mode Chaos Theory**.

Story łączy wszystkie trzy tryby z Pandora Tomorrow - neutralization, extraction, sabotage. Zadanie może się więc rozpoczynać jako '*neutralization*' - np. konieczność włamania się do komputera i otwarcie sterowanych nim drzwi, i zmienić w '*extraction*' - zdobycie znajdującego się tam przedmiotu (np. teczki z dokumentami), wreszcie w '*sabotage*' - czyli zatarcie śladów w spektakularnej eksplozji.

Drugi z trybów, **disc hunt**, to mówiąc najprościej, zbieranie dysków rozmieszczonych losowo po poziomie. Co przy tym interesujące - sukcesem jest nie tylko odnalezienie ich, ile wyniesienie w plecaku poza obszar pilnowany przez strażników.

Ostatnią propozycją w ramach vs. mode jest **deathmatch** z bardzo ograniczonym wyposażeniem (najemnicy stracą np. tryby wizjera i 'berserk mode', szpiedzy zaś - całą broń, z wyjątkiem granatów oślepiających).

### Rewolucyjny coop mode

Uzupełnieniem vs. mode jest jedna z największych nowości, jaką wniesie Chaos Theory w serię Tom Clancy's Splinter Cell - leżący na pograniczu gier single i multiplayer

**tryb współpracy dwóch graczy** (*). Składać się ma łącznie z **pięciu misji** - jednej treningowej i czterech właściwych - powiązanych fabularnie i niejako uzupełniających dokonania Sama Fishera z kampanii single player. Niejednokrotnie zdarzy się, że w trakcie kampanii single player Fisher dowie się, że wydarzyło się coś, co w jakiś sposób pomoże mu w misji. Szczegóły - co to było i w jaki sposób - dane będzie poznać graczom dopiero w chwili, gdy zmienią się w dwuosobowe teamy operującego jednocześnie i równolegle z Fisherem! **Nie sposób jednak będzie rozegrać je samemu** - uniemożliwi to sama architektura poziomu (dla przykładu zbyt wysoko rozmieszczone wejścia) i część zabezpieczeń, które wymagać mogą np. jednoczesnego cięcia przewodów bomby czy łamania dwóch zamków elektronicznych sejfu bankowego.

*(*) obejrzyj trailer gry na CD/DVD. Pokazuje właśnie ten tryb.*

## Współpraca idealna

Założenie ścisłej współpracy pomiędzy agentami ShadowNetu - tak w trybie coop, jak i vs. stało się dla twórców zadaniem **niemal** ponad siły. Nigdy dotąd nie było konieczne wiarygodne odwzorowanie animacji bohaterów niezależnych, a pozostających w ciągłej interakcji. Niezbędne było stworzenie setek animacji (wszystkie ręcznie, gdyż techniki motion capture - zdaniem twórców - nie spełniają swej roli), a także wykupienie licencji technologii Net-Z autorstwa Quazal, która umożliwi pełne synchronizowanie zachowań graczy. Ścisła współpraca samodzielnych dotąd i tylko zestawionych w pary agentów ShadowNetu wymagała także zaprojektowania intuicyjnego, jednoprzyciskowego, kontekstowego systemu współpracy.

**Z próby tej jednak twórcy wyszli zwycięsko** - wciśnięcie jednego tylko przycisku pozwoli m.in. zrobić „nóżkę", a ten sam przycisk z kierunkiem umożliwi przerzucenie partnera przez ramię - jako, owszem, żywego pocisku, ale np. także pomostu w trudno dostępne miejsce poziomu. Nawet prezentacja w trakcie ubiegłorocznych E3 nie przygotowała nas na to, co ujrzeliśmy teraz. Do myśli opuszczenia na linie partnera do trudno dostępnego w inny sposób komputera zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Okazuje się jednak, że możliwe będzie także operowanie bronią czy nawet - nie do wiary! - pochwycenie przechodzącego poniżej strażnika! Możliwe ma być także np. podrzucenie partnera, tak by chwycił niedostępny w inny sposób uchwyt i wspięcie się po nim jak po drabince, dzięki czemu w kilka sekund obaj znikną w cieniach pod sufitem sali...

## Niewidzialny ShadowNet

Uzupełnieniem nowych zdolności „szpiegów" jest poszerzenie dostępnego im wyposażenia o **Thermoptic Camouflage Suit**, czyli maskowanie termooptyczne sprawiające, że pozostający w bezruchu agent jest właściwie zupełnie niewidoczny dla postronnych. Innym użytecznym gadżetem jest **Heartbeat Detector**, czyli czujnik bicia serca, który umożliwi agentom lokalizowanie i śledzenie strażników także przez ściany (w ograniczonym stopniu) czy w dymie. Ostatnim, najmniej być może widowiskowym, lecz jak się okazuje, niezwykle przydatnym jest... **Backpack**, czyli plecak. Dzięki niemu możliwe stało się przenoszenie dodatkowych elementów wyposażenia i co ważniejsze - **wymienianie ich pomiędzy graczami!** Agenci będą także w stanie wykorzystywać kamery przylepne, by tworzyć - jak Sam Fisher w kampanii single player - całe improwizowane „telewizje gospodarcze" (naturalnie możliwe jest także odzyskanie użytych kamer).

## Słuoki Argus

Realizowanie zadań agentów ShadowNetu nie będzie jednak dzięki temu wiele łatwiejsze. To dlatego, że **rozwojowi uległa także AI i zdolności strażników z Argus Corporation.** Zdobyli oni nową broń - **prócz karabinu dostępne są im także pistolety maszynowe i strzelby.** Dzięki Camera Network Browsing

### Na dużym ekranie

Splinter Cell to prawdziwy fenomen kulturowy. Ubisoft zaś - firma stojąca za sukcesem serii - nie zamierza przepuścić żadnej okazji, by przedstawić go jeszcze szerszej publiczności. Najprostszym sposobem byłoby stworzenie filmowej adaptacji gier i zgadnijcie, film taki jest w planach! Internetowa baza danych filmowych, IMDB.com jako reżysera i scenarzystę wymienia Petera Berga (twórcę „Friday Night Lights"), jednak w istocie w chwili oddawania tekstu do druku nic nie jest pewne. My osobiście mamy nadzieję, że Sama Fishera odegra ten, który już trzykrotnie użyczył mu głosu - Michael Ironside

**Chaos Theory zrywa z kanoniczną dotąd liniowością poziomów i powtarzalnością doznań.**

Device **nabyli zdolność włączenia się w sieć przemysłową i podgląd widoku z kamer**. Użycie go jednak ma swoją cenę - strażnik musi pozostawać nieruchomo i nie widzi bezpośredniego otoczenia, co oznacza, że jest łatwym celem dla wprawnych agentów ShadowNetu. Użytecznym urządzeniem będzie także **Gas Mask** - maska przeciwgazowa, która ochroni przed granatami dymnymi agentów, ale także nową bronią w arsenale samych strażników: **Poison Mine** - minami gazowymi. Argus jednak zainwestowało nie tylko w gadżety, ale i szkolenie pracowników. Są oni teraz w stanie **wykorzystać 'berserk mode'** - obrót o 360 stopni zbijający z nóg każdego przeciwnika w pobliżu. Możliwe stało się także dobicie powalonego przeciwnika.

## Dbałość o płynność

Ubisoft Annecy stara się wyeliminować także inny czynnik wpływający negatywnie na odbiór trybu multiplayer w Pandora Tomorrow - ludzki. I nie chodzi tu o oszustów wylogowujących się, gdy zaczynają przegrywać, lecz proste dopasowanie graczy zbliżonych umiejętnościami jeszcze przed rozpoczęciem meczu. Chętni, by popróbować sił w trybach multiplayer Chaos Theory, uniknąć mają także losu tych z Pandora Tomorrow, kiedy to zdarzało się, że system stawiał trzech najemników-weteranów na drodze jednego zielonego zupełnie szpiega. Podstawą wzięcia udziału w nich jest ukończenie tutoriala dostępnego w trybach cooperative i vs. Ubisoft jednak obiecuje także **system doboru graczy na podstawie łącznego czasu spędzonego przez nich w sieci**. Pewnie, rozwiązanie wciąż odległe od idealnego, jednak - jak się zdaje - najlepsze spośród dostępnych. Miłym gestem ze strony twórców jest także programowe wsparcie dla klanów - w tym nie tylko rozpoznawanie tagów, ale i śledzenie statystyk.

# TECHNOLOGIA

## Miękkie cienie

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory od dnia pierwszej publicznej prezentacji **nieodmiennie zachwyca oprawą graficzną**. Tym większym jednak tylko zaskoczeniem dla nas było wyjaśnienie twórców, że **nie mają racji ci twierdzący, że gra tworzona jest na bazie całkowicie nowego engine'u graficznego**. Przeciwnie - wciąż wykorzystuje się technologię pierwszej gry serii, a więc Unreal engine! Naturalnie w chwili obecnej nie ma on wiele wspólnego z kodem z 2001 i 2002. **Całkowicie nowy jest renderer grafiki**, dzięki czemu możliwe stało się wykorzystanie normal mappingu, co daje efekt plastycznych tekstur oraz oświetlenia na piksel, dzięki czemu gra świateł i cieni jest znacznie bardziej subtelna i naturalna niż dotąd. Duże znaczenie mają także odbicia widoczne zwłaszcza w miejscach, w których obecna jest woda czy duża wilgoć. Twórcy są jednak szczególnie dumni z **techniki teksturowania proceduralnego** (czy postępującego) [*procedural texturing*]. Pozwala ona **dynamicznie zmieniać tekstury w zależności od potrzeb i warunków**. To stąd tak wiarygodny efekt namakania i schnięcia obiektów (w tym ubrań, które przemoczone będą musiały wyschnąć) czy tworzenie się kałuż!

## Kocie ruchy

Z podobną dbałością potraktowano animacje. Twórcy serii zawsze szczycili się tym, że są tworzone w pełni przez animatorów, bez posługiwania się materiałem zdobytym dzięki technologii motion-capture, jednak dopiero teraz osiągnęli prawdziwe **mistrzostwo formy**! Zauważalne są m.in. różnice w ruchach postaci w zależności od tego, w jakiej odległości pozostają w stosunku do przeciwników. Ba, nawet dobycie broni może wyglądać inaczej! Dzięki temu też, że stworzono je ręcznie, bardziej realne zdają się interakcje postaci, które w motion-capture mają tendencję do „przenikania" przez siebie. Jest to ważne zwłaszcza w trybie multiplayer, w którym agenci ShadowNetu zmuszeni są ściśle współpracować ze sobą nawzajem.

## Dźwięk naturalny

W parze z obrazem iść ma w Chaos Theory dźwięk. **Twórcy twierdzą, że podobnego skoku technologicznego nie było od czasów pierwszej gry serii Thief**. To zupełnie nowe ujęcie tego kluczowego przecież elementu **zakłada rozchodzenie się dźwięku w wiarygodny i w pełni zgodny z fizyką sposób**. To i precyzyjny opis obiektów w grze także pod kątem ich „dźwiękoprzepuszczalności" oznacza, że wreszcie dźwięk np. kamery przemysłowej dobiegać będzie także zza drzwi sali, w której ta się znajduje, a nie dopiero po ich otwarciu. Drugim, pokrewnym novum jest pojawienie się **czujnika tła dźwiękowego**. Dotąd dźwięk rozliczany był w sposób bezwzględny, tj. Sam słyszany był przez strażników niezależnie od poziomu hałasu - np. pracujących maszyn. W Chaos Theory hałasy czynione przez postać gracza będą niesłyszalne tak długo,

jak długo zagłuszać je będzie tło. To zaś znaczy, że możliwe, a zapewne także niezbędne stanie się synchronizowanie posunięć z zewnętrznymi źródłami dźwięku, np. przejeżdżającą ciężarówką, biciem zegara czy hukiem gromu.

## Ludzka AI

Nie sposób też nie powiedzieć o **zupełnie nowych algorytmach sztucznej inteligencji**. AI w Chaos Theory należy do najbardziej wiarygodnych, jakie dane nam było dotąd widzieć! Jest niemal w pełni ludzka - ich ruch oparty jest na wzorcach nawigacyjnych, a nie jak dotąd - punktach nawigacyjnych. Nowe ujęcie widoczne jest także w trakcie walki, kiedy strażnicy nie tylko potrafią paść na ziemię i przetoczyć się w bezpieczne miejsce, ale wręcz wycofać się... i wrócić ze wsparciem! **AI jest również świadoma otoczenia i wyposażona została w pamięć ostatnich zdarzeń!** Dzięki temu jest w stanie widzieć cienie, a nawet odbicie tychże w lustrach i co więcej - po tym, jak wydarzy się coś nadzwyczajnego, np. natknie się na ciało towarzysza - nie powróci już do stanu „uśpienia" z początku gry. Również dlatego wciąż istniejąca - wbrew wcześniejszym doniesieniom - funkcja gwizdnięcia, by skłonić strażnika do zmiany trasy patrolu, nie będzie już tak użyteczna jak w Pandora Tomorrow. Może się zdarzyć, że podejrzliwy strażnik zamiast zagłębić się w cień, rozjaśni go flarą chemiczną...

Odejście od dotychczasowych rozwiązań w dziedzinie AI sprawi, że **gra stanie się zdecydowanie mniej przewidywalna, a przez to i trudniejsza dla graczy**. Aby jednak przeciwdziałać ich frustracji, Ubisoft wprowadził kilka wyraźnych ułatwień. I tak każda z postaci niezależnych działać ma na jednym z czterech poziomów stresu - od znudzonego po zaalarmowanego. Jego poziom przejawiać się ma zaś nie tylko w komentarzach czy zachowaniu, ale także mimice postaci. Zmniejszy się nieco ich spostrzegawczość i celność - **koniec z terrorystyczną armią snajperów**, z jaką miał dotąd do czynienia Sam.

Twórcy wyjaśniają też, że nowe ujęcie AI pozwoliło im wyeliminować najbardziej frustrujące z dotychczasowych rozwiązań - **automatyczne testy ukrycia ciał**. Dotąd to program sprawdzał stopień ich ukrycia, bez względu na to, czy byłby ktoś, kto mógłby je odnaleźć. Teraz porzucenie ogłuszonego bądź martwego w jakimś ustronnym, nieodwiedzanym przez strażników miejscu wystarczy, by uniknąć alarmu.

**Dopiero ta gra połączy w harmonijną całość elementy najlepsze z obydwu wcześniejszych części.**

## Magnum opus Ubisoftu

Premiera Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory odbyć się miała na Święta 2004. Ubisoft jednak zdecydował, by odsunąć ją w czasie. Decyzję pominięcia sezonu świątecznego uzasadniał chęcią, by wszystkie wersje gry miały szansę pojawić się równocześnie. My, gracze, wiedzieliśmy jednak, że opóźnienie spowodowane jest obawami twórców przed bezpośrednią konfrontacją z grami Half-Life 2, Halo 2, Sid Meier's Pirates!, Prince of Persia: Warrior Within i innymi tytułami, które część graczy mogłaby przedkładać nad kolejną grę serii Splinter Cell.

Dziś, wiedząc już, jak wybitnym dziełem jest Chaos Theory, **wcale nie jesteśmy już tego tacy pewni**. Więcej, coraz bardziej skłaniamy się ku opinii, że Ubisoftowi rzeczywiście chodziło o to, by zapewnić grze należną jej przestrzeń... Nasze dogłębne studia nad Teorią Chaosu rozpoczną się już w marcu. **|CDA|**

NAJLEPSZA FORMUŁA ROKU NADJECHAŁA
RS3
RACING SIMULATION THREE
39 90
WYSTRZAŁOWA CENA
"Najlepsze wyścigi F1"
GAMER
WWW.PLAY.PL
UBISOFT
GAMERANKING.PL

PREMIERA: WIOSNA 2005
GATUNEK: FPTBS
PRODUCENT: DESTINEER
WWW.FIRSTTOFIGHT.COM

**Po bardzo dobrze przyjętym 'armijnym' Full Spectrum Warriorze już za chwileczkę będziemy mogli zasmakować cywilnej wersji narzędzia wspomagającego szkolenie Marines. Bezpośredni pojedynek USMC z Armią? Niezupełnie, bo mimo podobieństw tytuły te dzieli choćby zupełnie inne podejście do kwestii sterowania.**

**W wielkim** skrócie FSW to przecież strategia. Coś jakby realistyczny RTS bez możliwości budowania jednostek, w którym mimo widoku TPP gracz walczy z wrogiem wydając rozkazy, a następnie dość biernie obserwując efekty. Natomiast w CC: FtF gracz ma na wynik walki wpływ znacznie bardziej bezpośredni: wciela się w konkretnego żołnierza, kieruje jego głową, a nie magiczną kamerą, chodzi jego nogami, zaś na dokładkę strzela jego karabinem – czyli robi dokładnie to, co w typowym shooterze. Tyle tylko, że nie jest to wcale taki zwykły FPS, a FPTBS. Środkowe litery „TB" to skrót od Team Based, zaś cały skrót można przetłumaczyć jako **drużynowa strzelanka z widokiem z pierwszej osoby.**

## The Marines have landed...

W praktyce oznacza to, że choć w przeciwieństwie do FSW **ma się tutaj bezpośredni wpływ na żołnierza**. Radosne szarżowanie i samodzielne rozwalanie setek wrogów lepiej wybić sobie zawczasu z głowy. Tutaj rządzi realizm i bez współpracy daleko się nie zajdzie – co najwyżej do poprzedniego save-pointa, by spróbować jeszcze raz.

Jeśli chodzi o śmierć towarzyszy, to ich zgon (póki co) misji nie kończy, a przed startem następnej dostaniemy uzupełnienie. Nie mamy jednak potwierdzonych informacji, czy wzorem FSW zostanie wprowadzony jakiś limit i np. po utracie drugiego członka drużyny misja zakończy się porażką. W chwili obecnej wprowadzanie takiego limitu zbytnio potrzebne zresztą nie jest, bo w czasie parogodzinnych testów ginęli niemal wyłącznie Marines... kierowani przez żywych graczy. **Komputer bardzo sprawnie dbał o życie swoich podopiecznych i trzeba było jako dowódca popełnić naprawdę poważny błąd, by coś się im stało.**

Nie jest także stuprocentowo pewne, czy rannych bądź martwych trzeba będzie ewakuować – w paru miejscach pojawiły się takie wzmianki, ale ostateczne decyzje jeszcze nie zapadły.

**Najnowszy CC to już nie RTS, a drużynowa strzelanka z widokiem z pierwszej osoby.**

### ...all have the situation well in hand

Sztuczna inteligencja potrafi zresztą znacznie więcej, niż tylko chronić Marines przed kulami wroga. Ba, gdyby nie ona, CC: FtF nie miałoby w ogóle racji bytu! Kierujemy przecież czteroosobową drużyną, wpływając bezpośrednio jedynie na dowódcę. Reszta wykonuje nasze rozkazy, musi się więc nie tylko dobrze kryć, ale i strzelać. Ale to nie wszystko. W przeciwieństwie do FSW, tutaj rozkazy potrzebne są do przejścia mniej więcej 20% typowej misji, a więc tylko najtrudniejszych jej kawałków. Resztę odwala za nas sztuczna inteligencja wsparta taktyką wykorzystywaną na co dzień przez oddziały Marines.

Przykład? Weźmy choćby taką uliczkę, którą musimy podejść do skrzyżowania. W FSW trzeba by było poruszać się do przodu małymi kroczkami, co rusz klikając myszką, by poprowadzić naszych wojaków od jednej osłony do drugiej. A Marines? Wystarczy tylko powoli i najlepiej przy jednej ze ścian ruszyć w kierunku skrzyżowania. Nasi Marines automatycznie podzielą się na dwie dwuosobowe grupy: jedna idąc za tobą będzie miała baczenie na budynki po jednej stronie, a dwójka po drugiej stronie będzie miała na oku budynki, przy których ty się ruszasz, oraz tyły – bo za przód odpowiadać będziesz osobiście. Jeśli gdzieś pojawi się wróg, zostanie automatycznie zneutralizowany i co jeszcze raz podkreślę, wszystko to bez konieczności wydania choćby jednego rozkazu!

## GROM i Marines

*Czyli miniwywiad z Romanem Polko – byłym dowódcą jednostki GROM, który obecnie pełni między innymi funkcję konsultanta, a także podkłada głos w filmach w polskiej wersji językowej gry Close Combat: First to Fight*

**CDA:** Można się spotkać z opinią, że USMC to najlepsze jednostki wojskowe na świecie, znajduje się ona zresztą także w oficjalnych materiałach USMC. Co różni je od normalnych jednostek armii lądowej?

**RP:** Kształtowanie poczucia dumy to istotny element w budowaniu kultury każdej organizacji. Marines to z pewnością elita, a ta elitarność wynika z licznych bojowych doświadczeń, które są udziałem żołnierzy tej formacji. Nie są marynarzami, a znają morze, nie są typową piechotą, a są niezastąpieni podczas działań lądowych.

**CDA:** Czy miał Pan już możliwość zapoznać się z grą? Jeśli tak, to jak ocenia Pan w niej oddanie realiów miejskiego pola walki?

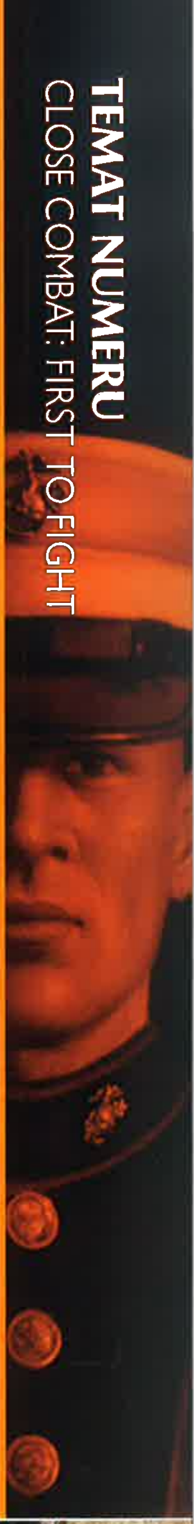
**RP:** Na razie zapoznałem się jedynie z filmami promującymi grę. Poza świetną animacją jest w niej wiele mądrych wskazówek wziętych z życia – oddających realizm walki i uczących techniki kierowania działaniami małych zespołów ludzkich w rejonie zurbanizowanym. Wiele z nich trudno znaleźć w materiałach szkoleniowych wydawanych przez odpowiednie piony Sztabu Generalnego. Być może zabawa tą grą pobudzi wyobraźnię tych, którzy odpowiadają za wydawanie tego typu instrukcji i skorzystają oni wreszcie choćby z doświadczeń naszych żołnierzy, którzy z poświęceniem życia realizowali i realizują misję w Iraku.

**CDA:** Na podstawie samej gry nie można się wprawdzie nauczyć walczyć, ale czy wypuszczenie tytułu, w którym można do woli podglądać taktykę działania USMC w mieście, nie stanowi zagrożenia?

**RP:** Gra przedstawia podstawowe zasady działania w rejonie zurbanizowanym. W niczym nie przypomina „Małego podręcznika partyzantki miejskiej" autorstwa Brazylijczyka Carlosa Marighella (wydany w 1968 r., zwany też przez niektórych badaczy „biblią" współczesnego terroryzmu). Ta gra to jest abecadło, które jednak musi być opanowane, aby przechodzić na wyższe poziomy wtajemniczenia – do technik działania, które nie są jawne.

Dzięki tej grze:
- cywile być może zrozumieją, jak fałszywe jest sprowadzanie roli komandosa do wizerunku mięśniaka z nożem w zębach, wyrażające się w złośliwym rozwinięciu skrótu Marines: Muscles Are Required, Intelligence Not Essensial
- wojskowi z kolei sprawdzą swoją znajomość ... abecadła (co w kontekście wypowiedzi gen. Tyszkiewicza, pierwszego dowódcy „polskiej" dywizji w Iraku ma sens)

Marines lead the way!



## Marines kontra Armia x2 i Komandosi

Czyli krótkie porównanie Close Combat: First to Fight, Full Spectrum Warrior, Americas Army oraz... Star Wars: Republic Commando.

**☐ STEROWANIE**
**CC:FtF:** Bezpośrednie jednym Marines i pośrednie trzema pozostałymi.
**FSW:** Pośrednie dwoma drużynami po 4 żołnierzy.
**AA:** Bezpośrednie jednym żołnierzem.
**SW:RC:** Bezpośrednie jednym komandosem i pośrednio trzema pozostałymi.

**☐ MIEJSCE AKCJI**
**CC:FtF:** Bejrut, stolica Libanu, czyli rzeczywiste miasto na bliskim wschodzie.
**FSW:** Stolica Zekistanu, fikcyjnego państwa gdzieś w okolicach Afganistanu.
**AA:** Świat.
**SW:RC:** Dwie planety i olbrzymi statek kosmiczny w galaktyce bardzo daleko stąd.

**☐ CZAS AKCJI**
**CC:FtF:** Bardzo bliska przyszłość.
**FSW:** Teraźniejszość.
**AA:** Jak wyżej.
**SW:RC:** Dawno, dawno temu, w bardzo odległym miejscu.

**☐ RODZAJ AKCJI**
**CC:FtF:** Walki uliczne, z włączeniem w to walk w budynkach.
**FSW:** Walki uliczne, z bardzo ograniczoną walką w budynkach.
**SW:RC:** Galaktyczne operacje specjalne, czyli wszystkiego po trochu.

**☐ GRA WIELOOSOBOWA**
**CC:FtF:** Maksymalnie osiem osób, każda kieruje jednym Marines, dostępny zarówno tryb kooperatywny, jak i drużynowy deathmatch.
**FSW:** Maksymalnie dwie osoby, każda kieruje jedną drużyną, tylko tryb kooperatywny.
**AA:** Jedyna możliwa, maksymalnie 24 graczy w dwóch walczących ze sobą drużynach.
**SW:RC:** Maksymalnie szesnaście osób, brak trybu kooperatywnego.

**☐ AI ŻOŁNIERZY**
**CC:FtF:** Bardzo dobre, większość rzeczy są w stanie wykonać samodzielnie.
**FSW:** Dobre, ale wszystko i tak zależy od gracza, który musi non stop wydawać rozkazy.
**AA:** W zależności od graczy, bo wszystkie postacie kierowane są przez żywych graczy.
**SW:RC:** Jak najbardziej porównywalne z FtF, trudno powiedzieć, która gra jest w tym względzie lepsza.

**☐ AI WROGA**
**CC:FtF:** Dość dobre, uwzględnia choćby morale.
**FSW:** Nieistniejące, ich zachowanie opiera się całkowicie na skryptach.
**AA:** Tak jak IQ graczy.
**SW:RC:** Nie odczuwa się wszechobecnych skryptów, ale i nie odgrywa ono zbyt wielkiej roli.

**☐ WPŁYW MORALE NA WALKĘ**
**CC:FtF:** Kolosalny - w bardzo wielu przypadkach od złamania woli walki przeciwnika zależy zwycięstwo.
**FSW:** Jeśli ucieczki wroga nie przewidują skrypty, nie wystraszy go żaden ostrzał.
**AA:** W zależności od osobistych predyspozycji żywych graczy.
**SW:RC:** Brak, wrogów trzeba po prostu fizycznie wyeliminować.

**☐ CENA W POLSCE**
**CC:FtF:** 99 zł
**FSW:** 99,90 zł
**AA:** darmowy
**SW:RC:** 169 zł

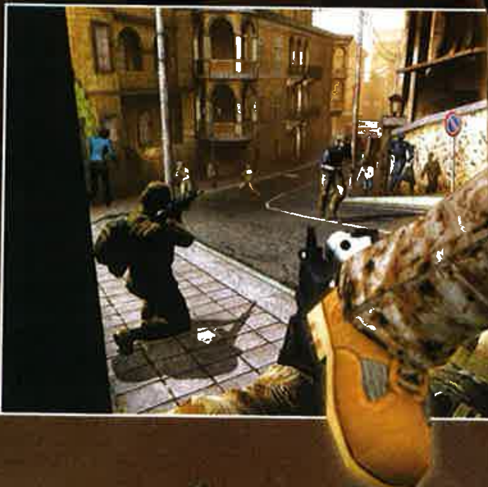
### Once a Marine, always a Marine

Jednym z najtrudniejszych zadań, jakie stały przed twórcami, było właśnie nauczenie sztucznej inteligencji postępowania tak, jak postępują Marines. **Zajęło im to zresztą więcej czasu niż przygotowanie części engine'u odpowiedzialnej za wyświetlanie grafiki, ale za to wynik końcowy naprawdę robi wrażenie.** Oczywiście AI nie wszystko za nas załatwi - dowódca nie jest w końcu zbędnym balastem... A przynajmniej być nie powinien - dlatego taktykę Marines gracz opanować musi.

### Come on, you sons of bitches

Filmiki szkoleniowe pojawiające się w trakcie misji wyjaśnią ci nie tylko taktykę działań Marines, ale i twoją rolę jako dowódcy. Dzięki nim dowiesz się na przykład, jak zająć okupowane przez wrogów pomieszczenia, co możesz zrobić zarówno w pojedynkę, jak i grupowo po wydaniu ludziom odpowiedniego rozkazu. W tym drugim przypadku zbiorą się przed drzwiami, czekając na rozkaz wejścia do środka. Oczywiście jeśli chcemy, możemy w tym ataku wziąć bezpośrednio udział (nasi zrobią nam miejsce w szeregu), ale na początku lepiej się w to nie mieszać, bo sam atak wykonywany jest przez komputer bardzo sprawnie i z początku tylko byśmy przeszkadzali.

Na zdobywaniu pomieszczeń repertuar rozkazów się nie kończy. Można



rozkazać naszym ludziom (zarówno całej drużynie, jak i poszczególnym jej członkom), by np. położyli ogień zaporowy w jakieś konkretne miejsce. Albo żeby zwrócili na nie szczególną uwagę. A także żeby jakiegoś miejsca bronili lub też w jakiejś miejsce doszli. Warto zwrócić uwagę zwłaszcza na to ostatnie, bo jeśli wydamy ten rozkaz więcej niż jednemu Marines, automatycznie będą się oni poruszali skokami, wzajemnie się osłaniając. W FSW wymagało to wydania oddzielnego rozkazu i zaangażowania całej czteroosobowej drużyny – tutaj będą się osłaniały nawet dwie osoby, choć im będzie ich więcej, tym ta osłona będzie szczelniejsza.

### - do you want to live forever?

Przeżyciu na polu walki pomaga także **dodatkowe wyposażenie**, jakie nasi ludzie mają na stanie. O zwykłych granatach już wspomniałem, ale są także dymne. Jest również granatnik, SAW, każdy z ludzi ma noktowizor, dzięki czemu – mimo że ogranicza on nieco pole widzenia - ani noc, ani ciemne miejsca nie stanowią dla wroga żadnej osłony. Ba, jeśli tylko nadarza się okazja, należy wręcz taką ciemność samemu wywołać, np. niszcząc korki w instalacji elektrycznej, o czym jeden z filmików również informuje.

Ale i to nie wszystko, co nasi podopieczni mają w zanadrzu. Marines nigdy nie ruszają do walki sami, zawsze mogą poprosić o wsparcie resztę swojego Marine Air Ground Task Force, dzięki czemu można się posiłkować ogniem moździerzy, helikopterów, pojazdów naziemnych, snajperów czy innej drużyny Marines operującej w pobliżu. Co ciekawe, rzadko się w tej grze zdarza, by np. sam ostrzał moździerzowy doszczętnie zniszczył wroga fizycznie. Ale nie o to w tym chodzi. Liczy się efekt, jaki taki ostrzał ma na morale wroga.

## Co ma Close Combat do First to Fight?

Pierwszy Close Combat pojawił się w czerwcu 1996 roku i był bardzo nowatorską, realistyczną grą taktyczną (od ówczesnego typowego RTS-a dzieliło ją prawie wszystko!), osadzoną w realiach drugiej wojny światowej. Przyjęto go bardzo entuzjastycznie. Po lądowaniu w Normandii rok później można było walczyć pod Arnhem, w 1998 na froncie w Rosji, w 1999 w Ardenach (tę wydało już SSI, a nie Microsoft, jak wcześniejsze trzy tytuły), by w 2000 również pod skrzydłami SSI wrócić do Normandii. W tym miejscu cykl się urwał, a wielu graczy twierdzi, że lepiej by nawet było, gdyby zakończono go wcześniej. Poza kampaniami niewiele się w nim nie zmieniało, a czas leciał... W 2000 r. Atomic Games zwolniła większość pracowników i słuch o niej zaginął. Jak się okazuje – nie do końca. I choć ortodoksyjni stratedzy drą na sobie szaty, twierdząc że najnowszy to upodlenie nazwy świetnego cyklu... nie dajmy się zwariować.

### The bended knee is not a tradition of our corps

Zgodnie z doktryną USMC zwycięstwo i tak zależy od ludzkiej woli. **Przeciwnika wcale nie trzeba zabić - wystarczy złamać jego morale, doprowadzić do tego, by odechciało mu się walczyć.** Jeśli więc wrogowie chowają się w hotelu, koło którego musimy przejść, ostrzelanie go z moździerzy i zniszczenie górnych pięter wystarczy, by przynajmniej część z nich poczuła się niepewnie, mimo że wielu z nim fizycznie nic się nie stanie. Od sypiącego się na głowę tynku tylko krok dzieli wroga od wybiegnięcia na zewnątrz, skąd można ich z dalszej walki wyeliminować. Nie tylko zresztą fizycznie, **bo branie do niewoli też jest w First to Fight możliwe.**

Morale w ogóle gra tutaj istotną rolę. Wystarczy przykryć przez dłuższy czas wroga ogniem i nawet jeśli nie zostanie trafiony, będzie miał szybko dość, bo wbrew temu, co sugeruje FSW, nikt za długo na świszczące koło ucha kule obojętny nie pozostaje. Tym bardziej że nasi Marines automatycznie starają się strzelać do wroga z kilku różnych miejsc. Bardzo fajny efekt na morale wrogich oddziałów ma także **wyeliminowanie z gry ich dowódców**, ale by nie było zbyt pięknie, trzeba oczywiście od razu zauważyć, że i nasi Marines, choć ulepieni z

**Przeciwnika wcale nie trzeba zabić - wystarczy złamać jego morale, doprowadzić do tego, by odechciało mu się walczyć**

## Będzimy umierać za Bejrut

**Nazwa:** Operacja Preserve Peace
**Miejsce:** Bejrut/Liban
**Bohaterowie:** 28th Marine Expeditionary Unit (Special Operations Capable)
**Czas:** 2006

Tło historyczne
W trakcie 2005 r. kilka wrogich legalnej władzy grup zdobyło po cichu kontrolę nad znacznymi obszarami Bejrutu. Na czele największej, najlepiej zorganizowanej i wyposażonej z nich – zwanej ruchem Atash - stoi charyzmatyczny Tarik Qadan, lokalny przywódca religijny. Premierowi Libanu udawało się utrzymać sytuację pod kontrolą, ale gdy wyjechał do USA na leczenie, jego doradcy zaczęli walczyć między sobą o władzę, tracąc kontrolę nad stacjonującymi w okolicy jednostkami wojskowymi.

Sytuację natychmiast wykorzystała Atash, przeprowadzając coraz śmielsze ataki. By zapanować nad sytuacją, Akhbar al'Soud - pułkownik libańskiej armii, przejął dowodzenie nad jednostkami milicji i ogłosił wprowadzenie stanu wojennego. Lojalne mu oddziały stawiły czoło organizacji Atash, a w wielu miejscach doszło do regularnej bitwy.

W tej sytuacji USA i NATO postanowiły pomóc legalnemu rządowi i zdecydowały się na interwencję. Wspólna operacja nazwana została Preserve Peace (ochronić pokój), zaś pierwsze uderzenie przeprowadzić mieli Marines. Udało się im bez strat własnych zająć najpierw lotnisko, a następnie główny port El Karantina, w którym następnie założyli swą główną bazę w „The Root" (jak nazywają Bejrut Marines).

## Zawsze wierni

Pierwszym oficjalnym mottem Korpusu jest obowiązujące do dnia dzisiejszego łacińskie „Semper Fidelis" czyli „zawsze wierni", przyjęte około roku 1883 roku. Wcześniej istniały jednak trzy motta nieoficjalne. Najstarszym było pochodzące sprzed 1812 "Fortitudine" (z hartem ducha). Potem pojawiło się „By Sea and by Land," będące bezpośrednim tłumaczeniem na angielski motta Brytyjskich Royal Marines "Per Mare, Per Terram." (przez morze, przez ziemię), na której to US Marines byli zresztą wzorowani. Przed 1848 r. pojawiło się jeszcze trzecie nieoficjalne motto „To the Shores of Tripoli" (nawiązujące do zdobycia przez Marines w 1805 roku Darny), które następnie po powrocie Marines z ataku na Meksyk rozwinięto do „From the Halls of the Montezumas to the Shores of Tripoli".

**Kierujemy czteroosobową drużyną, wpływając bezpośrednio jedynie na dowódcę. O resztę dba (i to jak!) AI.**

lepszej gliny, także mogą na niskie morale cierpieć - są w końcu tylko ludźmi. Ale wystarczy, że pojawi się np. wsparcie i już im ochota do walki wraca.

Ochota do walki wraca zresztą także wrogowi. Nie raz zdarzyło się, że poddający się przeciwnik po paru chwilach zmieniał zdanie! Zresztą twórcy wspomnieli też coś o tym, że niektórzy z nich mogą pozorować poddanie się, by potem łatwiej wyeliminować Marines z akcji. Sam się zresztą z czymś takim spotkałem w trakcie testów multi, kiedy to klęczący już gościu nagle podniósł pistolet i... cóż, padł wprawdzie po serii na ziemię, ale miny innych grających widzących tę sytuację kątem oka (graliśmy w cooperative) były takie sobie... Do tego, że nie jestem zimnokrwistym mordercą, dali się przekonać dopiero po tym, jak na własne oczy zobaczyli trzymany przez trupa w ręce pistolet, którego u poddającego się gościa nie powinno być.

### You don't hurt 'em if you don't hit 'em

**Od strony graficznej jest bardzo dobrze, do dźwięku przyczepić się nie da**, a fanowi FSW może jedynie brakować leciutkiego ruchu głową a'la obraz z konsoli. W dodatku mamy tu także całkiem **niezły multi** (zarówno kooperatywny jak i drużyna na drużynę) i **wygodne sterowanie**, co wzięte razem do kupy daje podstawy, by sądzić, że **już za chwileczkę miłośników gier realistycznie oddających współczesne pole walki czeka naprawdę niezła uczta.**

Jedyny problem to fakt, że mniej więcej w tym samym czasie premierę będzie miał Battlefield 2, ale nawet to ma znaczenie jedynie dla osób, które nastawiają się na grę w sieci w bardzo dużo osób. **Bo w singlu First to Fight bezpośredniej konkurencji mieć nie będzie. |CDA|**

PS. Śródtytuły to najpopularniejsze cytaty związane z historią US Marine Corps zaczerpnięte z oficjalnej strony HISTORY AND MUSEUMS DIVISION - **http://hqinet001.hqmc.usmc.mil/HD/Historical/Frequently_Requested/Quotes.htm.**

KONKURS
HEARTS OF IRON II™
DO WYGRANIA:
PC CD-ROM
GRA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS!
HEARTS OF IRON II
KONTYNUACJA GRY
II WOJNA ŚWIATOWA
20X
8X
Gra twórców „EUROPA UNIVERSALIS"!
Kontynuacja słynnego „Hearts of Iron" i kolejna wielka, strategiczna produkcja firmy Paradox Interactive już w sklepach! W „Hearts of Iron II" masz okazję dowodzić wojskami na frontach II wojny światowej i stanąć na czele wybranego państwa w trakcie jednego z najbardziej dynamicznych okresów w historii świata. To właśnie wtedy demokracja, komunizm i faszyzm wzięły udział w konflikcie, który zdecydował o losach całego świata.
Z okazji premiery tej wspaniałej gry mamy przyjemność zaprosić Was do wzięcia udziału w atrakcyjnym konkursie.
Na zwycięzców czekają wspaniałe nagrody:
• 20 gier „HEARTS OF IRON II"
• 8 klawiatur firmy APOLLO
Aby zostać szczęśliwym zwycięzcą wystarczy przesłać SMS pod numer 7164 z prawidłową odpowiedzią na poniższe pytanie:
Która z postaci historycznych NIE pojawia się w grze „Hearts of Iron II"?
a) Edward Rydz-Śmigły
b) Ignacy Jan Paderewski
c) Bolesław Chrobry
Odpowiedzi wpisz według schematu:
CA.CE.X, gdzie X to odpowiedź na pytanie konkursowe (np. CA.CE.C).
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Liczba SMS-ów nadesłanych z jednego telefonu nieograniczona.
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 14 marca 2005 roku.
Oficjalna polska strona: www.heartsofiron2.info
Polskie forum gry: www.eufi.org
www.paradoxplaza.com
3+
www.pegi.info
PC CD-ROM SOFTWARE
paradox INTERACTIVE
CENEGA
APOLLO multimedia
Hearts of Iron 2 © 2005 Paradox Interactive AB and Panvision AB. Hearts of Iron jest znakiem towarowym Paradox Interactive AB. Związane z grą logo, postacie, imiona i wizerunki są znakami
www.cenega.pl

PRODUCENT: LUCASARTS

WWW.LUCASARTS.COM

DATA PREMIERY: MARZEC 2005

GEM | WOJNY KLONÓW OCZAMI... KLONÓW

# STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



**Nie było w zasadzie wątpliwości, że premiera Republic Commando - pierwszej od lat gry „dawno temu w odległej galaktyce" stworzonej bezpośrednio przez LucasArts - poruszy fanów obydwu tych nazw. Zdawaliśmy też sobie sprawę, że poruszenie to może być porównywalne z drgnięciem Mocy wskutek zniszczenia Aldaraanu. Nie spodziewaliśmy się jednak, że tytuł wstrząsnąć może w takim stopniu także światem obojętnych na Moc Star Wars!**

**Republic Commando** to nie tylko wielki powrót Star Wars do domu - LucasArtsu. To również wielki powrót LucasArtsu do first-person shooterów. Tak się bowiem jakoś dziwnie złożyło, że jedyny first-person shooter rozgrywający się w świecie... światach Star Wars - Jedi Knight - stał się ostatecznie third person slasherem. Ubiegłoroczna Star Wars: Battlefront zaś (o którym, nawiasem mówiąc, twórcy chyba zapomnieli) dla pojedynczego gracza nigdy nie była szczególnie atrakcyjna. Republic Commando dla odmiany to coś, obok czego żaden fan gatunku nie może przejść obojętnie! To gra o rozmachu Halo, uzupełniona i pogłębiona o wątki taktyczny i drużynowy!

Zacznijmy od tego jednak, że w Star Wars: Republic Commando gram od... grudnia. Na początku było demo na płycie z xboksową wersją Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords. Jeden poziom na pokładzie „statku-widma" dał posmak tego, jak nadzwyczajnie prezentuje się gra. Zabawa jednak naprawdę rozpoczęła się dopiero w kilka dni później – w chwili gdy w redakcji pojawiły się płyty z nadrukiem „Star Wars: Republic Commando PC. Print Previews Only", na nich zaś - cała kompletna gra! Była to zaś najbardziej stabilna beta-wersja, jaką widziałem w całym swoim wypełnionym betami życiu. A przecież wersja, którą miałem przyjemność testować, pochodziła z listopada 2004 r., premiera gry zaś planowana jest na 1 marca 2005, co oznacza przynajmniej 8 tygodni dodatkowych testów i szansę na grę rzeczywiście bezbłędną!

## Delta Squad

Star Wars: Republic Commando jest pomostem łączącym filmowy Episode II z Episode III. Rozgrywa się w trakcie Wojen Klonów i koncentruje na operacjach elitarnej jednostki Delta komandosów Republiki. Delta składa się z czterech żołnierzy - czterech klonów Jango Fetta. Twórcy jednak odeszli od idei identycznych klonów, gdyż po prostu gra jako „jeszcze-jeden-taki-sam" nie jest zabawna. Stąd też decyzja, by nadać im osobowości.

Sam gracz wciela się w klon o sygnaturze Delta Three-Eight (ściślej - RC-1138, co naturalnie stanowi ukłon w stronę debiutu filmowego George'a Lucasa - „THX-1138"). Twoi partnerzy jednak zwracają się doń „Boss". Pozostali to Delta Oh-Seven (07), znani także jako „Sev" - snajper i łowca, którzy po prostu kochają wojnę; Delta Four-Oh (40), czyli „Fixer" - osobnik, który pasuje do każdej roli, jednak najlepiej sprawdza się w sytuacjach, gdy niezbędne jest złamanie jakiegoś kodu czy znalezienie obejścia elektronicznego zamka; oraz Delta Six-Two (62), „Scorch" - specjalista od materiałów wybuchowych (sam twierdzi, że jest jedynym klonem z poczuciem humoru). Im wszystkim głosu użyczył Temuera Morrison - filmowy Jango Fett i pierwowzór armii klonów Republiki. Dzięki wyrazistym sylwetkom i wiarygodnym odzywkom zaś szybko przestaną być tylko partnerami, a staną się... braćmi.

### One-Touch Squad Control

Przez całe lata głównym atutem gier Star Wars była sceneria. Republic Commando jest jednak first-person shooterem tak dobrym, że wcale nie potrzebuje tej „podpórki". Jest liniowa, jednak rekompensuje brak dróg alternatywnych nieprawdopodobnym zróżnicowaniem akcji. **To gra, która ani przez moment nie traci tempa i werwy**, to gra, która łączy w harmonijną całość frenetyczną akcję i chwile - jak te na porzuconym statku, bez wsparcia teamu - które śmiało mierzyć się mogą z rasowymi horrorami!

Jednocześnie nie jest prostym „biegaj i strzelaj". Niezbędne jest korzystanie z formacji teamu - jak choćby „zabezpiecz obszar", co pozwala np. wybrać się na polowanie ze snajperką, czy „form up" pozwalające przegrupować, czytaj: wycofać, oddział. Najcenniejszą jednak spośród nowości jest dopiero jednoprzyciskowy system kontekstowego dowodzenia grupą. Rozwiązanie jest proste - w „gorących punktach" na mapie wyświetlają się holograficzne sylwetki żołnierzy. Wystarczy potwierdzić klawiszem „użyj", by wywołany przybrał pozycję snajperską, uzbrajał i rozbrajał bomby, skorzystał z bacta-tanków. Jednocześnie nie trzeba wcale mówić im wszystkiego - są wystarczająco inteligentni, by skutecznie walczyć samodzielnie! Bywało, że to oni reanimowali mnie po tym, jak zakończyli walkę beze mnie... Prawdą jest więc to, co mówi motto gry - twoją główną broń stanowi drużyna!

### Halo, Metroid Prime...

W Republic Commando mogą się także podobać poszczególne rozwiązania formy. Stworzony w stylu Halo na bazie **Unreal engine**, dzięki normal mappingowi i dynamicznym cieniom daje wrażenie plastycznego świata. Animacje są bez dwu zdań wyśmienite (za śmierć odpowiada rag-doll). Poszczególne akcje Delta - jak wysadzanie drzwi - biją na głowę wszystko, co dotąd dane nam było oglądać w grach komputerowych. Znakomity jest też efekt ogłuszenia, porażenia elektrycznego czy... utraty świadomości.

**First-person shooter o rozmachu Halo, uzupełniony i pogłębiony o wątki taktyczny i drużynowy!**

Co ciekawe, wydany wówczas rozkaz pomocy może się spotkać z komentarzem, że takie zachowanie jest wbrew regulaminowi, gdyż naraża pozostałych i misję. Złudzeniu „bycia tam" sprzyja także przyjęcie konwencji, że **cały interfejs to elementy wizjera hełmu** (umożliwia jeszcze widok taktyczny i służy jako noktowizor, rozjaśniając ciemności). Najlepszym przykładem są ciecze (woda, krew), które przysłaniają widok i muszą zostać automatycznie wytarte. Podobać się może także koncepcja, że każdy z komandosów przenosi tylko dwa rodzaje dużej broni - modułowy karabin blasterowy DC-17 (jego moduły to blaster, karabin snajperski, granatnik) oraz dodatkowo podniesioną broń obcych, jak kusza Wookiech. Arsenał uzupełnia pistolet blasterowy, 4 typy granatów i niezwykle skuteczne w starciu ostrze wysuwane z obszaru lewego nadgarstka.

### Star Wars jakiego nie było!

Star Wars: Republic Commando ma jeszcze jedną ważną zaletę - **nie było dotąd gry tak mrocznej osadzonej w tym nieodmiennie atrakcyjnym uniwersum**. To efekt założenia, że tym razem świat oglądamy oczami niemal szeregowego żołnierza, a nie wyjątkowego przecież Jedi. Ma też szansę zapewnić nam zajęcie na długie godziny. Kampania single player rozgrywa się w trzech „światach" - Geonosis, RAS i Kashyyyk i jej ukończenie zajmie nie mniej niż 15 godzin. Do tego dodać należy 4 tryby multiplayer - do 16 graczy naraz. Niestety, nie mają one nic wspólnego z Enemy Territory: to tylko deathmatch i jego odmiana drużynowa, a także capture the flag i assault wymagający zdobywania i utrzymania punktów kluczowych map. Niemniej - macie moją osobistą gwarancję, że zakup Republic Commando się opłaci. Jednostka Delta udowodniła, że Moc jest w niej silniejsza niż w niejednym Jedi! **|CDA|**

ARCADE - 3 POLONIZACJA - 4 PRZYGODOWA - 1 RTS/STRATEGIA - 4 SPORT - 2 SYMULATOR - 1 TPP/AKCJA - 4

Marek Lenc

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER

Szwadron - pobudka!!! [Rome Total War Pitex]

W tym miesiącu recenzje 19 gier + spora Kaszanka (czyli całkiem nieźle), z czego większość to średnie stany średnie (choć z paroma chwalebnymi wyjątkami) – to już gorzej. Ale tak jest co roku o tej porze, więc po prostu trzeba jakoś przetrwać ten czas. Jako ciekawostkę można zauważyć całkowitą nieobecność w tym miesiącu FPS-ów. Dziwne, nie?

GAME WALKER

# Axis & Allies

**Gatunek:** RTS
**Podobne do:** Kohan II (engine!), Blitzkrieg
**Wymagania:** P 1GHz, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP, karta graficzna 64 MB, 4xCD-ROM
**Ocena:** 4
**Autor recenzji:** eld
**Internet:** www.atari.com/axisandallies
**Testowane na:** P 2.8 GHz, WIN XP, GF 6600 GT, 512 MB RAM. ncmt
**Demo:** jest w Sieci, ale multiplayerowe tylko
**Strona w CDA:** 090

**Od autora:** Słabo, bardzo słabo. Chłopaki z TimeGate wykorzystali swój silnik Kohan II, by zrobić RTS w realiach II wojny światowej i wyszło im to kiepsko.

**Mac Abra:** Może nie tyle słabo, co bardzo standardowo pod każdym względem. Niczym nie zaskakuje, niczym nie imponuje. Powiedzmy, że dałbym po znajomości 5.
**gem:** Atari/Infogrames ostatnio potwornie dołuje. Sami Pirates! nie wystarczą. Czyżby kolejni do odstrzału?
**CormaC:** A tak dobrze się zapowiadało (materiały z Games Convention).
**Smuggler:** Kiepskiego dobre początki?
**Allor:** Na podstawie materiałów to każda gra jest świetna, przełomowa i w ogóle ósmy cud świata.
**Hut:** No sorewicz, ale chyba dziewiąty. Ósmy to to, że płacę za Internet w domu, a jego nie ma. :-)

# BlowOut

**Gatunek:** arcade
**Podobne do:** Duke Nukem Manhattan Project, Abuse
**Wymagania:** Win 98/2000/XP, procesor 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie
**Ocena:** 6
**Autor recenzji:** CormaC
**Internet:** www.blowoutgame.com
**Testowane na:** Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (śmigało płynnie)
**Demo:** brak - ale za to macie pełną wersję :P
**Strona w CDA:** 092

**Od autora:** Bardzo oldschoolowa strzelanka jako żywo przypominająca wiekowe Abuse. Choć cała akcja jest dwuwymiarowa (biegamy tylko w lewo i prawo), za grafikę odpowiada silnik 3D. Wcielamy się w marine oczyszczającego opuszczoną bazę z chmar obcych. Kupa akcji, sporo pukawek. Przyzwoita, o ile dawkujemy grę „ostrożnie" (góra dwa etapy dziennie).

**Mac Abra:** Lubię takie gry – z sentymentu dla dawnych czasów. Czasów gdy ludzie stawiali grywalność nad grafiką, a wszystko było prostsze. Także gry. Z sentymentu zatem dodam plusik do oceny.
**Smuggler:** Przypomina mi Duke Nuke'm Manhattan Project. I aferę, jaką wywołała w redakcji ocena tej gry postawiona przez Qn`ika. :) (Dał 8, co wpędziło Elda w stan tygodniowego osłupienia, objawiającego się nieustająco nawracającym pytaniem „ale @#$ za coś mu @#%$ postawił tę #$@$ ósmekę?!".) Do dzisiaj czasem ma tego nawroty...
**gem:** Przyzwoity „zapychacz" wolnych chwil. I nic ponad to.
**CormaC:** Szczerze wątpię, by i w zamyśle twórców to miało być coś więcej niż strzelanka na wolny momencik.
**Qn`Ik:** No fakt. Jeśli chcieli zrobić turową grę taktyczną z elementami mangi, to im nie wyszło.
**Allor:** A szkoda, bo potwory robiące wielkie oczy tuż przed śmiercią byłyby kawaii ^_^. Dobra, dobra, ja tylko żartowałem.
**eld:** Ty uważaj, co piszesz, bo jak pójdziesz na kuroniówkę, będziesz musiał sprzedać samochód. :>

## E. Siekiera

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Zakaz sprawowania władzy przez krzykaczy z partii pokroju LPR i Samoobrony.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Kabaret na Wiejskiej. Bardzo dołujący kabaret.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Pewnie. A kto stawia?
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Wszystko jedno - byle zmrożone.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Ostatnio zabrałem się za Bjork. Bardzo przyjemna muzyka.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Z tytułów kosztujących powyżej 100 zł HL2 i Forbidden Siren na PS2. Fantastyczny horrorek. Że też na PC takie nie wychodzą.

## EGM

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Idąc za radą de Tocqueville'a, wydałbym dekret, na mocy którego każdego z polityków ubiegającego się o jakiekolwiek stanowiskom wieszano by bez sądu, ale za to bezwzględnie.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Rozśmieszyło mnie skazanie Urbana, który niewielu chyba rzeczy pragnął bardziej niż właśnie tego. Dołuje mnie głupota rodaków, którzy wciąż głosują na tych samych łajdaków i złodziejów z prawej i lewej strony [przepraszam za wyrażenie] sceny politycznej.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Czemu nie? Niech mi tylko je ktoś opłaci.
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** A podpiwek to co, zły jest? Kwas chlebowy też dobra rzecz. Wrzućcie kawał mięcha do Coli albo Pepsi i popatrzcie, jak wygląda po kilku godzinach.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Ballada „Master's Calling" w wykonaniu Marty Robbinsa.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Myst IV: Revelation PL. Co prawda, dystrybutor miał mi to przysłać, ale po 6 tygodniach czekania straciłem cierpliwość.

# Blitzkrieg: Rolling Thunder

**Gatunek:** RTS
**Podobne do:** Sudden Strike, Blitzkrieg ;)
**Wymagania:** Pentium III 700 MHZ, Win 98/Me/2000/XP, 128 MB RAM, grafika 16 MB
**Ocena:** 6
**Autor recenzji:** eld
**Internet:** www.cdv-blitzkrieg.de
**Testowane na:** P 2.8 GHz, WIN XP, GF 6600 GT, 512 MB RAM. Dziwnym nie jest, ale bez problemu.
**Demo:** nie ma
**Strona w CDA:** 088

**Od autora:** Tylko dla ortodoksów kochających „oldskulowe" gierki. Blitzkrieg zestarzał się szybciej, niż by można przypuszczać, a CDV wypuszcza kolejne dodatki do jedynki, zamiast zabrać się na poważnie za dwójeczkę.

**Mac Abra:** Nie jest aż tak źle. Zestarzeć się - zestarzał, fakt. Ale grać się da bez obrzydzenia, a nawet z pewną przyjemnością, o ile nie będziesz za bardzo analizował poziomu grafiki i AI komputera. Dla mnie 6+, a w porywach 7.
**gem:** A nie lepiej raz jeszcze skończyć Codename: Panzers?
**Allor:** Dla gracza - tak, dla CDV pewnie niekoniecznie...
**eld:** Bo ja wiem... kasa i tak wędruje na to samo konto bankowe.

# Forgotten Realms Demon Stone

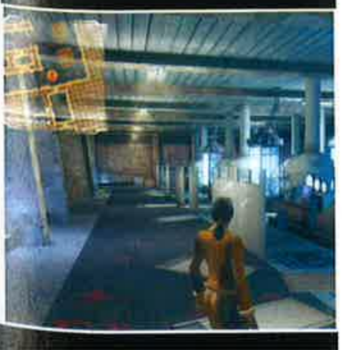
**Gatunek:** akcja/RPG
**Podobne do:** Władca Pierścieni: Dwie Wieże i Władca Pierścieni: Dwie Wieże: Powrót Króla
**Wymagania:** Win 2000/XP, procesor PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej (z obsługą T&L)
**Ocena:** 7
**Autor recenzji:** Hut Sędzimir
**Internet:** www.atari.com/demonstone
**Testowane na:** PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (to konsolowa konwersja, więc byłbym wściekły, gdyby coś haczyło – a nie byłem)
**Demo:** brak
**Strona w CDA:** 084

**Od autora:** Pisząc w polu gatunek „RPG" czułem się jak bluźnierca. Gra wykorzystuje najbardziej znany papierowy system role playing, występują w niej postacie z różnymi charakterami, które wchodzą na kolejne „poziomy doświadczenia", ale w rzeczywistości to wirtualna rzeź w najczystszej postaci (bez obaw, do piekła słemy tu tylko potwory z... piekła rodem). Nawet bawi, nawet wciąga, tylko ostrzegam – po sesyjce z Demon Stone'em niezbędne będą okłady opuchniętego kciuka!

**Mac Abra:** Siedzę o 3-4 metry za Hutem. I co pewien czas pytałem się: „co to za świetna gierka". Bo z tej odległości strasznie mi się podobała. Przyznać jednak muszę, że mój zachwyt malał proporcjonalnie do tego, jak zmniejszałem dystans do monitora Huta. A jak sam zainstalowałem tę grę... to i owszem, pograłem, ale uczucia miałem takie z pogranicza 6+/7 góra. A z daleka dałbym 8+...
**Qn`ik:** Jedna z tych gier, które zbierają wszystkich za grającym redaktorem. Większy szacunek z daleka - dosłownie.
**Czarny Iwan:** Również widziałem z daleka, po czym zapragnąłem z bliska. Po zainstalowaniu gry emocje opadły. Szybko zacząłem rozglądać się za czymś innym.
**gem:** A mnie znów marzy się dobry role-play w Zapomnianych Krainach. Neverwinter Nights 2, Baldur's Gate III - bywajcie! A chyżo!
**Allor:** Ech, marzenia... Chociaż niby coś się tam w tym względzie dzieje, tylko czemu tak wolno?!?
**eld:** A po co się spieszyć, skoro na poprzednich częściach można jeszcze zarobić?

# Gorky 02

**Gatunek:** skradanka
**Podobne do:** Gorky Zero i innych skradanek
**Autor recenzji:** Eugeniusz Siekiera
**Wymagania:** Win 98/2000/ME/XP; Procesor: 1000 MHz; RAM: 128 MB; Grafika RAM: 32 MB. Testowano na: Athlon 1700 XP, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (czasem potrafiło przyciąć, ale nieodczuwalnie, detale oczywiście na maks.)
**Ocena:** 7
**Internet:** www.gorky02.pl
**Demo:** jest w Sieci
**Strona w CDA:** 074



**Od autora:** W miarę udana kontynuacja polskiej skradanki. Lepsza, ciekawsza, ładniejsza, bardziej urozmaicona. Gdyby jeszcze to nieszczęsne AI prezentowało się jak należy... A tak, zamiast odprężać, gra momentami frustruje.

**Mac Abra:** Kiedyś czytałem taką historię, jak pewna kobieta pisała list do męża (jeńca wojennego) i nie chciała go denerwować swoimi problemami z rodziną itd. Napisała więc coś takiego „u nas wszystko w najlepszym porządku, chociaż niekoniecznie". Ja tę grę podsumuję w podobny sposób „gra całkiem dobra, chociaż niekoniecznie". :) Ocena? Hm, w zależności od nastroju w przedziale od 6+ do 7.
**Smuggler:** Czy naprawdę nie ma w Polsce programisty, który jest w stanie zrobić sensowne skrypty dla wrogich NPC w grze? No, nie wierzę! Fajna muzyka Scorpika i niezłe polskie głosy.
**Qn`ik:** Całkiem niezłe. Szkoda, że „nie chce konkurować ze Splinter Cellem". ;> (To dowcip branżowy.)
**Smuggler:** No co w tym śmiesznego? Ja tam nie chcę konkurować z Billem G. majątkiem i się nie chwalę.
**Mac Abra:** A ja z Orlando Bloomem urodą. Nawet bym nie chciał po tym, co ekipa na niego wygadywała po roli Legolasa. :) Poniekąd nawet nieco rymowało się z Legolas.
**Hut:** Poniekąd... Ale nie był to rym regularny.
**Czarny Iwan:** Tak jak i nieregularny jest Mac Abra, może bardziej – nieforemny. :)
**gem:** Jak i nieformalny, i niereformowalny. Jak Fińczyk z Finlandii.
**Qn`ik:** W formalinie?
**Mac Abra:** Z dwojga złego wolę was zreformować niż siebie. Mniej boli...
**Allor:** Zależy kogo. Au.
**eld:** Należało mu się!

## Mac Abra

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Marzy mi się opodatkowanie poselskich diet, ale w specyficzny sposób: niech podatek od nich będzie równy średniemu podatkowi, jaki płaci się w Polsce. A każdy procent w górę lub dół tej średniej to automatycznie dwa procent w górę/dół dla poselskich podatków. Dzięki temu szybko mielibyśmy najniższe podatki (i to liniowe) w Europie...
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Okazji do dołów aż za wiele, więc staram się śmiać z wszystkiego, co się nawinie, w ramach terapii. Trudno mi coś wyróżnić. Dołów zaś staram się nie pamiętać.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Tak. A jaką mam pewność, że mi we własnym mieszkaniu żyrandol na głowę nie spadnie? Zresztą wracałem samolotem z wakacji 11.09 i jak widać, żyję...
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Pepsi. Cola jest za słodka. Najchętniej z lodem i limonką, choć może być rum albo Jack Daniels.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Zrobiłem sobie ostatnio przegląd dyskografii Dead Can Dance i czuję się nieziemsko.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Powiem raczej, jaką sobie zaraz kupię: Pirates!

## Smuggler

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Zakazałbym produkcji polskich telenowel, a ich twórców kazał deportować do Albanii albo Mongolii.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Jest rzecz, która stale jednocześnie wywołuje u mnie oba stany emocjonalne. Nazywa się „Sejm RP". Fajnie też było widzieć minę Elda, jak się dowiedział, że Allor kupił sobie samochód. To było BARDZO zabawne. A propos nie wiem, co Eld napisał w odpowiedzi na to pytanie - ale powinien „samochód Allora". :)
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Tak, choć może niekoniecznie nad samo morze. Nie dlatego, żebym sam bardzo pękał - ale rodzinka by się martwiła. A z tego, co słyszałem, Tajlandia to piękny kraj, a ich kobiety są... gorące. Ale rzecz jasna, jako żonaty człowiek koncentrowałbym się na kuchni tajskiej i zabytkach. :P
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Jak zimne i z lodem to wsio mi ryba. Jak ciepłe - to żadnej. Z czym? A z chęcią!
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Jako że kupiłem sobie odtwarzacz mp3 (a co!), słucham teraz po kolei wszystkiego, co mam jako empetrójki. Troszkę tego jest.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Ostatnio żadnej (trzeba było troszkę zaoszczędzić na odtwarzacz!) :), ale parę czeka w kolejce. Może to zabrzmi ciut dwuznacznie, ale najmocniej to napaliłem się na Riddicka. :) A potem Pirates! i... się zobaczy, jak z kasą będzie.

# Gothic II: Noc Kruka PL

**Gatunek:** cRPG
**Podobne do:** eee... bierek? :)
**Wymagania:** P III 700 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/2000/XP
**Ocena:** 8
**Autor recenzji:** CormaC
**Internet:** www.cdprojekt.info
**Testowane na:** Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (grało się dosyć przyjemnie)
**Demo:** polskiego brak
**Strona w CDA:** 098

**Od autora:** Spolszczenie na takim samym poziomie, co podstawowego Gothika II – ogólnie bardzo dobre, choć zdarzają się głupawe głosy postaci pobocznych. Za obie lokalizacje odpowiedzialni są w większości ci sami ludzie. Bardzo dobrze komponuje się z podstawką. Ładnie wydane, niezła cena.

**Mac Abra:** Czyli krótko mówiąc – typowa, solidna lokalizacja made by CD-Projekt.
**gem:** Poziom może Baldur's Gate'a. W żadnym razie Planescape: Tormenta.
**Czarny Iwan:** Można tylko przyklasnąć. Wersja PL daje radę.
**Smuggler:** ...Komu?
**Allor:** Takiemu pewnemu bezrybiu na rynku RPG-ów dla jednego gracza... Ta rybka powinna przypaść do gustu nie tylko Gollumowi!
**Hut:** Ale i Legolasowi.
**Smuggler:** No i W KOŃCU w Polsce...

# Hearts of Iron II

**Gatunek:** strategia
**Podobne do:** Europa Universalis 2
**Wymagania:** Win 98/2000/ME/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 4 MB na karcie graficznej
**Ocena:** 9
**Autor recenzji:** Hut Sędzimir
**Internet:** www.heartsofiron2.info
**Testowane na:** PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (no jak miało chodzić przy takich wymaganiach minimalnych?!?)
**Demo:** CD/DVD 03/2005
**Strona w CDA:** 091

**Od autora:** Strategia na pierwszy rzut oka tylko dla największych fanów strategii, w rzeczywistości, dzięki ulepszonemu interfejsowi, automatyzacji niektórych aspektów gry - większemu szacunkowi dla gracza – produkcja, która powinna wciągnąć wszystkich zainteresowanych II wojną światową i rozwiązywaniem złożonych problemów strategicznych. W tym roku na pewno pojawią się strategie bardziej efektowne graficznie, nie jestem jednak przekonany, czy dościgną HoI II pod względem realizmu modelu gry. Polecam!

**Mac Abra:** -------- [nic nie mówię, bo się właśnie ślinię na widok dema. Niech to będzie komentarzem.]
**Smuggler:** Jeśli TO jest uproszczona wersja wcześniejszych produkcji Paradoxu, to aż się cieszę, że ich nie pamiętam. :)
**Allor:** A ja pamiętam... do dziś mam koszmary o tym, jak dostaję jakąś Uniwersalną Europę bez instrukcji i pod koniec dnia nadal nie mam pojęcia, czego ona ode mnie chce...
**Eld:** Ciekawiło mnie zawsze, kto gra w tę cholerną EU??? Bo gra była wręcz niegrywalna.
**Czarny Iwan:** Wessało mnie, ostatnio coś zmieniają mi się gusta. :)
**gem:** To fotel ci się zapadł, Iwan. :P
**Smuggler:** Nie, to mu d... urosła. :)

## Pepin Krootki

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Reformy szkolnictwa wyższego.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Terminator 3 - nie wiadomo, śmiać się czy płakać...
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Oczywiście (gdybym miał za co)! Poza tym jak nikt tam nie będzie jeździł, to i za sto lat się nie odbudują.
**Pepsi czy cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Nie mam specjalnych preferencji.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Mike & The Mechanics „Word of Mouth".
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Żartujecie? Szewc bez butów chodzi!

## Qn'ik

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Opodatkowałbym ludzi uzupełniających ankiety w Gamewalkerze. Albo goliznę w moim łóżku... Zaraz, pomyliłem słowa... Nie opodatkował – powitał!
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Dołów sobie nie przypominam – jeśli już jakieś były, bardzo prywatne. A rozśmiesza mnie dużo rzeczy, trudno wymienić jedną.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Na czyj koszt? Poza tym uprzedzeń nie mam. :)
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Zdecydowanie Cola (mniej słodka i mniej gazowana, za to zalatuje nieco cynamonem). Z cytryną i lodem, bardzo chętnie również do drinków.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Jednoosobowy boysband: Jacek Kaczmarski. ;)
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Deluxe Ski Jumping 3.

# Legacy: Dark Shadows

**Gatunek:** przygodowa
**Podobne do:** wielu innych klasycznych przygodówek
**Wymagania:** Win 98/ME/2000/XP, P III 800, 256 MB RAM (zalecane 512 MB), karta graficzna 3D z 32 MB RAM
**Ocena:** 6+
**Autor recenzji:** EGM
**Internet:** www.gmxmedia.net/legacy/
**Testowane na:** Athlon 1700XP, GeForce 4Ti, 512 GB RAM - problemów nie było
**Demo:** brak
**Strona w CDA:** 066

**Od autora:** „Staroszkolna" przygodówka, z nieźle pozakręcaną fabułą, nie za trudna, ale też nie prostacka. Jeśli NIE oczekujesz od przygodówek najnowszych efektów graficznych, a liczy się dla ciebie jej klimat – wtedy to gra dla ciebie.

**Mac Abra:** Nie mogę oprzeć się wrednemu podejrzeniu, że owa „staroszkolność" to często wymówka dla nieudolności grafika/kodera... Swoją drogą, jak EGM daje przygodówce 6+, znaczy to, że lepiej jednak w nią nie grać, hehe.
**Allor:** A jeśli dodatkowo zauważa w przygodówce słabą grafikę, to...
**Smuggler:** Cóż, w Chorwacji, widać, nadal mają XX wiek, przynajmniej jeśli idzie o standardy dot. grafiki w grach. Nie jesteśmy osamotnieni! :)
**gem:** Dowodem zachwycająca technologia Serious Sam 2... :P
**Hut:** Od Chorwacji wara! Jedni robią gry, inni pędzą rakiję - i tyle!
**Smuggler:** Rakija - tak! Plaże - tak! Dubrownik – tak! Legacy – podziękuję...
**Czarny Iwan:** Najpierw były przygodówki w trybie tekstowym. Czy ci panowie starają się powrócić do tego standardu?

# Prince of Persia: Warrior Within (PL)

**Gatunek:** platformówka
**Podobne do:** Prince of Persia: Sands of Time/Piaski Czasu
**Wymagania:** Win 98SE/2000/XP, 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM
**Ocena:** 9 [lokalizacja]
**Autor recenzji:** gem
**Internet:** www.princeofpersiagame.com
**Testowane na:** Win XP SP2, 2.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (jak muślin)
**Demo:** polskiego nie ma
**Strona w CDA:** 100

**Od autora:** Spolszczenie platformówki, gdy chodzi o treść, nie jest wyzwaniem szczególnie trudnym. Liczy się jednak także, czasem bardziej niż można by oczekiwać, forma. A ta jest niemal bezbłędna! Zachowany został nawet krój fontów, a save'y z wersji angielskiej czytane są bez problemów przez wersję polską i vice versa. I jeszcze jedno - polskie wydanie gry to w istocie gra oryginalna plus nakładka lokalizująca (spolszczenie kinowe). Możesz zatem mieć i wersję oryginalną, jeśli chcesz.

**Smuggler:** Po co w ogóle spolszczać platformówki? Nie rozumić...
**Hut:** To jakieś nieporozumienie z tymi platformówkami. Przecież Prince to wcale nie „platformówka", a te dialogi, które wymieniają między sobą postacie w grze mają sens i uzasadnienie.
**Qn`ik:** Znów – jak nic byłaby dziesiątka, gdyby Cenega wrzuciła do pudełka... Maczetę? :)
**Mac Abra:** Okazuje się, że Cenega jak chce, to robi spolszczenia palce lizać. Miejmy nadzieję, że teraz już ciągle będzie się im chciało. Czyżby wiadra pomyj, wylewane na poprzednie polonizacje, dały jakiś efekt?
**Czarny Iwan:** Też jestem ciekaw, czy Cenega utrzyma wysoką formę. Faktem jest, ze się chłopaki postarali na medal.
**Allor:** Ale z drugiej strony jak tak dalej formę będzie utrzymywać, to na kogo będziemy narzekać przy spolszczeniach?

# Pitfall: The Lost Expedition

**Gatunek:** zręcznościowa
**Podobne do:** Indiana Jones and the Emperor's Tomb
**Wymagania:** Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 1.2 GB HDD
**Ocena:** 7
**Autor recenzji:** Czarny Iwan
**Internet:** www.pitfallharry.com
**Testowane na:** Pentium 4 2.80 GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (bez problemów)
**Demo:** brak
**Strona w CDA:** 082

**Od autora:**. Harry został przeniesiony na PC z konsoli, co zazwyczaj nie jest dobrą wiadomością dla posiadaczy blaszaków. Na szczęście The Lost Expedition zostało urobione do wielkości PC przez tych samych chłopaków, którzy wcześniej dokonali przenosin gier, takich jak THPS4 i Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray.

**Smuggler:** Całkiem nieźle, choć naturalnie nie ma już tego smaczku jak ongiś, gdy się pykało w toto na Atarynie czy Złomiaku (C-64).
**eld:** W sumie to od tego czasu gra się prawie nie zmieniła. ;)
**Mac Abra:** Całkiem przyzwoita konwersja.
**Hut:** Ja tam wolę oryginalne wersje. I stare (z sentymentu) i przeróbki na konsolach (bo lepiej się gra na dżojpadzie).
**Allor:** Oj, z tymi starymi oryginałami to lepiej nie zaczynać, bo można się niemiło zdziwić, jak to pamięć człowiekowi szwankuje, a świetna niegdyś grafika obecnie jest już baaaardzo letnia.
**Mac Abra:** Uhum. Po co odpalałem Knight Lore na emulatorze - no, po co?
**Hut:** Znaczy wyjaśnijmy – szanować tak, byle nie odpalać. Jak zobaczyłem i zrozumiałem, że Green Beret nie miał fotorealistycznej grafiki, wpadłem na tydzień w depresję.
**gem:** Jak dla mnie, świat nie straciłby wiele, gdyby Activision podarowało sobie wersję PC w ogóle... 7/10? Raczej 7/20!

# Scrapland

**Gatunek:** akcja/przygoda
**Podobne do:** GTA: Vice City, Freelancer
**Wymagania:** Win 2000/XP, procesor PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
**Ocena:** 7+
**Autor recenzji:** Constanty Foch
**Internet:** www.scrapland.com
**Testowane na:** PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (fruwało jak D-Tritus po Chimerze pod koniec gry – szybko i pewnie)
**Demo:** 01/2005
**Strona w CDA:** 078

**Od autora:** Gra akcji, w strukturze rozgrywki zbliżona nieco do trójwymiarowych inkarnacji serii GTA – tyle że w kosmosie i przepełniona humorem. Scrapland ma drobne felery, przede wszystkim małe zróżnicowanie misji, ale grę zaprojektowano z bardzo konsekwentną - i bardzo sympatyczną – wizją stylistyczną. W efekcie powstała rewelacyjna mieszanka GTA, Gwiezdnych Wojen, Piątego Elementu i Łowcy androidów. Gra z charakterem – polecam!

**Mac Abra:** Zdumiewające, że spod ręki twórcy Alicji wyszła gra tak różna - a jednocześnie mająca to „coś". Dla ludzi obdarzonych poczuciem humoru. Gra może nie idealna, ale na pewno wyróżniająca się z tła i – przepraszam za wyrażenie – eklektyczna albo nawet postmodernistyczna.
**gem:** Po prawdzie American McGee to miał ze Scraplandem tyle wspólnego, co przeciętny finlandzki Fińczyk z Finlandii. Załapał się dosłownie w ostatniej chwili, akurat na pudełko...
**Smuggler:** „Czy nie jesteś za mały na robota policyjnego" – czy ten dialog z czymś się wam kojarzy? A takich smaczków w grze jest mnóstwo. BTW: odpowiedź brzmi bodaj „ja nie jestem mały – ja jestem krępy". :)
**Qn`ik:** A fanów Pratchetta ucieszy, że główny bohater nazywa się D-tritus. :)
**Allor:** Ale nie nosi czapeczki z wiatraczkiem. :(
**Smuggler:** ...nie musisz salutować! :P
**Czarny Iwan:** A czy ŚMIERĆ też zagląda w oczy?
**eld:** Ja to bym z tytułu wywalił „S".
**Mac Abra:** *[Strzela do Elda z blastera i błogo patrzy, jak ów skwierczy z cicha.]*

# Second Sight

**Gatunek:** akcja
**Podobne do:** Psi-Ops
**Wymagania:** Win 98/2000/ME/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
**Ocena:** 7+
**Autor recenzji:** Hut Sędzimir
**Internet:** www.codemasters.co.uk/secondsight/
**Testowane na:** PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (bez kłopotów, chodzilo jak powinno)
**Demo:** brak
**Strona w CDA:** 094

**Od autora:** Świetna, trzymająca w napięciu sensacja – tyle że zrealizowana w konwencji interaktywnej gry komputerowej. Konwersja z konsol wyszła całkiem nieźle pod względem technicznym - gorzej, jeśli chodzi o sterowanie, ustawianie kamery. Na szczęście wpadki są drobne, a fabuła (prowadzona dwutorowo!) broni się sama. Mocna rzecz!

**Smuggler:** Filmowy klimat!
**Mac Abra:** Gierka, która z jednej strony, może zadowolić fanów mroczniejszych przygodówek (albo horrorów), z drugiej, spodoba się fanom gry akcji. Szkoda tylko, że konwersja wyszła raczej średnia (choć w górnej części owej średniości).
**Czarny Iwan:** Świetne efekty pozazmysłowych mocy i te dwie ścieżki czasu. Mocna rzecz.
**gem:** Jeśli taka Mocna, czemu tylko 7+, e?
**Smuggler:** Za sterydy. :P
**gem:** Że co?! Mieli i nie poczęstowali kolegi?!
**Smuggler:** Jak to nie? A nie zdziwiło cię, że twoja kawa dziwnie smakuje? I że ci koński ogon wyrósł? Hm...
**eld:** Niedługo będziemy mogli tu urządzać Wielką Pardubicką. :)
**Allor:** Stawiam na Qn'ika, jeden ogon konia nie czyni!
**Mac Abra:** Odkąd ma parędziesiąt koni (mechanicznych – Z SALONU), mocno zhardział...

# Settlers: Heritage Of Kings, The

**Gatunek:** RTS
**Podobne do:** Warcraft III, Bitwa o Śródziemie
**Wymagania:** P 1GHz, Win 98SE/ME/2000/XP, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB
**Ocena:** 9
**Autor recenzji:** eld
**Internet:** www.thesettlers.com
**Testowane na:** P 2.8 GHz, WIN XP, GF 6600 GT, 512 MB RAM. Ze dwa razy trochę przycięło, ale generalnie bez problemu.
**Demo:** CD/DVD 03/05
**Strona w CDA:** 062

**Od autora:** Zaskakująco dobry ertees. Oczywiście wielu fanów starych Settlersów będzie zawiedzionych drastycznymi zmianami, ale to nie mój problem. Heritage of Kings to naprawdę bardzo dobra gra.

**Mac Abra:** No, ja jednak wolę tych dawnych, płaskich i bajkowych Settlersów. Do najnowszej części nic nie mam, ale to już nie ten klimat. Zresztą najmilej i tak wspominam pierwszą część, w którą grałem na Amidze. To interko z jadącym rycerzem... ech...
**Allor:** Cały dysk zajmowało, ale efekt – między innymi dzięki świetnej muzyczce - kopał!
**Smuggler:** Przesiadka w 3D nieco ryzykowna, ale efekt w sumie satysfakcjonujący.
**gem:** Mnie również podoba się bardziej. Nigdy nie lubiłem niektórych Fińczyków... rozwiązań serii.
**Hut:** A Finki? Co z Finkami?

## CormaC

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Marudzenia. Wydałbym dekret zakazujący (innym) zrzędzenia i biadolenia, żeby ludzie w tym kraju w końcu przestali na wszystko narzekać. [Marudzisz. – dop. Gem.]
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Rozbawił mnie kit, jaki wcisnęliśmy z kumplami na prezentacji zaliczeniowej na zajęciach na uczelni. Wyświetliliśmy zdjęcie jakiegoś kolesia (boskie było), zrobiliśmy z niego specjalistę od czegoś tam, nadaliśmy mu tytuł naukowy i zacytowaliśmy, co tam niby mądrego powiedział. :)
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** No nie wiem, czy w najbliższe wakacje będzie tam co oglądać... :/
**Pepsi czy cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Pepsi. Nie uwierzycie, ale po prostu czuję różnicę w smaku i bardziej mi odpowiada niż cola.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Nie wiem. Może Black Label Society? Jak zwykle sporo słucham W.A.S.P. i Gamma Ray. W ogóle sporo słucham. :)
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Painkillera. Ale to już było jakiś czas temu. Mam ten komfort, że generalnie nie muszę kupować gier. Fajnie, nie? :p

## Hut

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Uśmiech – tak! Polityka – NIE! Nie wciągajcie mnie w te brudne gierki...
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** O dołach pisał nie będę, a rozśmieszył mnie zapis spotkania Kazimiery Szczuki i Stanisława Tyma w programie Pegaz. „Dobre samopoczucie – to jest połowa sukcesu. A bardzo dobre samopoczucie starcza za całość". „Nie mówmy o telewizji, mówmy o czymś ciekawszym". Klasyk!
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Jasne. Gdybym miał z kim.
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Zasadniczo i to, i to jest farbowaną i słodzoną wodą wypełniającą żołądek gazem. Młodzieńcza miłość do tych trunków maleje u mnie odwrotnie proporcjonalnie do rosnącej liczby lat na karku. A jeśli miałbym się określić - to dziś akurat Pepsi.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Ja zawsze słucham The Streets. A poza tym... Sami tego chcieliście... Skalpel – „Confusion LP", Roots Manuva – "Colossal Insight (Soft Pink Truth RMX)", Feist – "Let It Die", DJ Buhh – "Buhhmacher, Wolumin III", The Game – "Documentary", Miles Davis – "Panthalassa", Big Pooh – "Sleepers", "VA – "Nude Tempo, Vol. 1", Ludacr... no i przerwał mi! Mac Abra mi przerwał!
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Hmmm... Grand Theft Auto 3 na PlayStation 2. Liczy się?!?

# Ski Alpin 2005

**Gatunek:** sportowa
**Podobne do:** ostatnia taka gra wyszła dobre kilka lat temu
**Wymagania:** Win 98/2000/ME/XP, Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB
**Ocena:** 7+
**Autor recenzji:** Qn`ik
**Internet:** www.skialpin2005.de
**Testowane na:** Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (szybko i przyjemnie jak po świeżutkim śniegu)
**Demo:** brak
**Strona w CDA:** 089

**Od autora:** Kawał dobrej gry rajdowej, w której zamiast samochodu wkładamy narty. Cztery dyscypliny i sporo grywalności. Szkoda, że pewnie gra nie wyjdzie w Polsce.

**Smuggler:** Faktem jest, że ze wszystkich narciarskich gier, jakie ostatnio widziałem, ta jest najładniejsza. Grać – nie grałem, więc czy najgrywalniejsza, to nie wiem. Niech się o tym wypowiedzą redakcyjni fani snowboardu i nie tylko.
**Hut:** Wolę sporty letnie – leżenie na zielonym na zielonym.
**Mac Abra:** O, to, to. Sporty zimowe kojarzą mi się głównie z suszeniem skarpet na kaloryferze i nocami w przepełnionym schronisku. Czego się tam można było w nocy nasłuchać...
**gem:** ...na łonie...
**Smuggler:** Łonem na zielonem? :P
**Czarny Iwan:** Jak sama nazwa wskazuje, nie ma w grze konkurencji snowboardowych. Wśród dostępnych dyscyplin narciarskich nie ma skoków (jest osobna gra), szkoda.
**Allor:** Może wyszli ze słusznego założenia, że fani narciarskich rajdówek skoków mają już zwyczajnie dosyć...
**eld:** granie zimą w gry o sportach zimowych jest co najmniej dziwne...
**Mac Abra:** Dziwne to jest granie w ET w pracy, gdy deadline na karku...
**eld:** No i widzisz, jak ty mało wiesz o tym, co się tu dzieje. Nie gram w warzywnego ffa od niemal samego początku, bo szkoda nerwów. No dobra, czasem, bardzo rzadko coś tam się wyżyje, ale po deadline'ie.

# Sonic Heroes

**Gatunek:** platformowo-zręcznościowa
**Podobne do:** Kangurek Kao 2
**Wymagania:** Windows 98SE/Me/2000/XP, Pentium III 866 MHz, 128 MB RAM, 16 MB pamięci na karcie graficznej
**Ocena:** 8
**Autor recenzji:** Czarny Iwan
**Internet:** http://www.sega.com/
**Testowane na:** Pentium 4 2.80 GHz, 512 RAM, GeForce 6600 (spox, sonic pali gumy, zero problemów z kondycją gry)
**Demo:** CD/DVD 01/05
**Strona w CDA:** 068

**Od autora:** Sonic Heroes to gra dla fanów trójwymiarowych platformerów i Szybkiego Lopeza. Dynamika powala, widoczki cieszą oczy, warto też założyć śliniaczek. Muzyka nie dorównuje grafice i grywalności, ale ogólnie jest OK.

**Mac Abra:** Ze wstydem przyznaję, że to za szybkie dla mnie.
**Allor:** Ciężko, by specjalnie dla fanów Steel Panthers zrobili wersję turową...
**Mac Abra:** A bullet time widział, a?
**Smuggler:** I za mangowe. :) Co nie zmienia faktu, że i grafa ładna, i gra sama w sobie sympatyczna. W moim rankingu platformówek na PC (z ostatniego roku): drugie miejsce, za I-Ninja.
**gem:** ...bo nie było innych konkurentów... :P
**Qn`ik:** Nie dla ludzi o temperamencie szachisty. Właściwie to dla cierpiących na nadpobudliwość.
**Hut:** Wiadomo, Sonic Jeż, jak to na jeża przystało, zapie... rza. Jak zwykle na konsolach trochę lepiej, ale PC-towa konwersja – wbrew obawom – naprawdę daje radę.
**eld:** Lubię patrzeć, jak Odyn gra w takie gierki. Ekscytuje się bardziej niż ja, kiedy przegrywamy z jakimiś lamkami.
**Smuggler:** Czyli zawsze. :P Powinieneś już przywyknąć...

# UEFA Champions League 2004-2005

**Gatunek:** sportowa
**Podobne do:** FIFA 2005... bo do czego?
**Wymagania:** P3 700 Mhz, 128 MB Ram, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/XP/00
**Ocena:** 7
**Autor recenzji:** eld
**Internet:** www.easports.com
**Testowane na:** P 2.8GHz, GeForce 6600, 512 MB RAM, Kein problem.
**Demo:** CD/DVD 03/2005
**Strona w CDA:** 072

**Od autora:** Gdyby nie fabuła... to bym wysłał ją najgorszemu wrogowi pod choinkę.

**Mac Abra:** Szczerze mówiąc, nie rozumiem związku pomiędzy oceną i komentarzem... Fabuła w symulacji piłki nożnej? Ratuuunku! (Nie ma to jak robić GW w poniedziałek przed deadline...)
**Smuggler:** Na szczęście wszelkie piłki nożne omijam szerokim łukiem, więc nie muszę tego komentować. :)
**Qn`ik:** Widać, że nie widzieliście gry. W UEFA jest fabuła! Co więcej – sprawdza się bardzo dobrze i w gruncie rzeczy ratuje całą grę.
**Mac Abra:** No cóż, skoro w przygodówkach teraz trzeba wykazać się zręcznością, to czemu nie fabuła w piłce nożnej. Muszę to powiedzieć: takiemu postmodernizmowi mówimy stanowcze "nie"!
**Hut:** Ale ta fabuła to naprawdę niezły pomysł. Walka o puchar Ligii Mistrzów nabiera dzięki niej totalnej dramaturgii i nie sposób przerwać gry, zanim nie dojdziesz do końca...
**gem:** Mam to samo. Nie przerwę gry, nim nie dojdę do końca. Ale nie myślę tu o jakiejś FIFA czy UEFA. Myślę o World of Warcraft.
**Allor:** Już lecę z moim kociakiem u boku i garłaczem w ręce na pomoc, he, he. ;)

## eld

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Bo ja wiem... może obowiązkowe pranie mózgu i wyczyszczanie go z cech typowych dla narodu polskiego.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Filip pewnie, bo każdego dnia coś „dziwnego" wymyśla.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Jakby ktoś mi zasponsorował takie wakacje - oczywiście, że tak.
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Cola, bo lepsza w smaku.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Hmmm... HateSphere, Pain, sporo szwedzkich staroci i oczywiście Enter Chaos.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Hehehe... RTCW trzy lata temu?

## Allor

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Podatków, które republika kolesi wywala w błoto, znaczy się na swoich kolesi. Dekret zaorałby błoto i tyle.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Stawianie homoseksualistów na równi z narodami przy okazji uczczenia ofiar Holocaustu. Cóż, PE to bardzo dziwna instytucja...
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Jeśli bym miał za co - to tak, bo z jednej strony, bym się pewnie dobrze bawił, a z drugiej, pomagał wrócić do normalności innym.
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Jeśli z lodem (wtedy nie czuć smaku), może być cokolwiek, oba napoje są równie zdrowe, równie smaczne i od obu wolę np. wodę, o winie i piwie nie wspominając.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Akurat jestem na etapie poznawania smooth jazzu i słucham wszystkiego, co mi wpadnie w łapy.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** W chwili pisania był to Neverwinter Nights: swój pożyczyłem bracholkowi, a akurat zebrała się grupka osób, które miały ochotę pograć w sieci. Natomiast w chwili, gdy będziecie te słowa czytali, będę świeżo po zakupie World of Warcraft, a w przedsprzedaży pewnie też Gran Turismo 4.

## Czarny Iwan

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Obniżenia progów podatkowych.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Niekończący się szereg afer w naszym kraju.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Nawet dziś!
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Ani jedno, ani drugie. Gdyby nie było wyboru, niech będzie coca. :)
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Tricky, NIN.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** Sacred.

# Tony Hawk's Underground 2

**Gatunek:** sportowa
**Podobne do:** THPS2, 3, 4
**Wymagania:** Win 98/Me/00/XP, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
**Ocena:** 6 [lokalizacja]
**Autor recenzji:** Qn`ik
**Internet:** www.activision.com/microsite/thug2
**Testowane na:** Athlon 2000XP, Radeon 9200, 512 MB RAM (dało się grać, choć nie w najwyższych detalach)
**Demo:** polskiego brak
**Strona w CDA:** 098

**Od autora:** Kilka pomniejszych błędów i pewne kłopoty z instalacją, której nie lubią firewalle. Poza tym – dobre i nienadmiernie „ziomalskie" spolszczenie.

**Smuggler:** Co – nieziomalskie?! To ja nie gram!!! :)
**Hut:** Ziomy mówią „nie"!
**Czarny Iwan:** To ziomom mówimy „nie" raczej. Dobrze, że nazw ewolucji nie spolszczyli!
**gem:** Czemu nie? Moim zdaniem „chwyt tyłem za nos całując poręcz" brzmi świetnie!
**Mac Abra:** Twoje seksualne fantazje zostaw dla siebie. :P
**eld:** Głowa mnie boli.
**Allor:** Ciekawe, co mu ostatnio Gem na siłce zrobił, że profilaktycznie głową się zasłania?

## Ghost

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Zakaz palenia we wszelkich miejscach publicznych: w knajpach, na stadionach, środkach transportu, przystankach i w ogóle wszędzie tam, gdzie może się zgromadzić więcej niż 5 osób.
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** To, co się dzieje w polskiej polityce, choć należałoby powiedzieć, że bardziej mnie to przeraża, niż doluje.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Tak. Jakby nie było, to dla mnie bardzo egzotyczny kraj.
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Pepsi Twist. To taka firmowa mieszanka pepsi z cytryną. A dlaczego? Po prostu mi smakuje.
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Evanescence, Rammstein i Gregorian.
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** HL2.

# Wings over Vietnam

**Gatunek:** symulator
**Podobne do:** Strike Fighters: Project One :)
**Wymagania:** P3 800, 128 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/ME/XP/00
**Ocena:** 5
**Autor recenzji:** Pepin Krootki
**Internet:** www.wovgame.com
**Testowane na:** Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, 512 GB RAM (i cóż, miejscami się cięło. Pociąć się można...)
**Demo:** brak
**Strona w CDA:** 076

**Od autora:** Parę lat temu gra nazywała się (w fazie bety) Strike Fighters: Project One. Owe kilka lat zajęło autorom zapewne wymyślenie nowego tytułu, bo grafika, engine i babole pozostały właściwie bez zmian. Poza przyzwoitym modelem lotu i okazją pośmigania kilku niezłymi maszynami z lat 60, nie ma w niej nic, co byłoby warte polecenia.

**Mac Abra:** Czyli stara branżowa klątwa – „nie zrobisz dobrej gry, jeśli ma w tytule Vietnam albo jej akcja toczy się w Wietnamie" – nadal działa. A szkoda, bo symulatorów ostatnio tyle, co kot napłakał...
**Hut:** A Lost Patrol? Chyba że to taka klątwa Lost Patrol - te porażki wietnamskich gier...
**Mac Abra:** Nie no, klątwę rzucono najwyraźniej PO Last Patrol... I chwała Bogu, bo to jedna z moich ulubieńszych (wiem, że to niegramatyczne, ale tak ma być, proszę czytelników!) gier na Amigę. A ta muzyka... całe 4 kanały 8-bitowego dźwięku...
**Allor:** A ten klimat...
**eld:** A ta grafika... Ech, takich gier już nie robią. :(
**Qn`Ik:** Gdyby nie LP – co byśmy wspominali przy okazji premiery KAŻDEJ gry o Wietnamie?
**gem:** Finlandzkich Fińczyków z Finlandii?
**Czarny Iwan:** Pokaz starożytnych technik programistycznych w działaniu. Ciekawa lekcja poglądowa, ale by jeszcze za to płacić ciężki szmal?


WWW.HYPER.PL

ZOBACZ, JAK BECKHAM, RONALDO ORAZ ZIDANE WALCZĄ NA BRUDNYCH MIEJSKICH ULICZKACH I ZAŚMIECONYCH PODWÓRKACH. ZOSTAŃ JEDNYM Z NICH! „FRESH AIR: FIFA STREET" TO ZABAWA BEZ ZBĘDNYCH DODATKÓW. CHCESZ POZNAĆ TAJNIKI TEJ GRY? WŁĄCZ HYPERA W MARCU – DAJ SIĘ ROZERWAĆ! HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

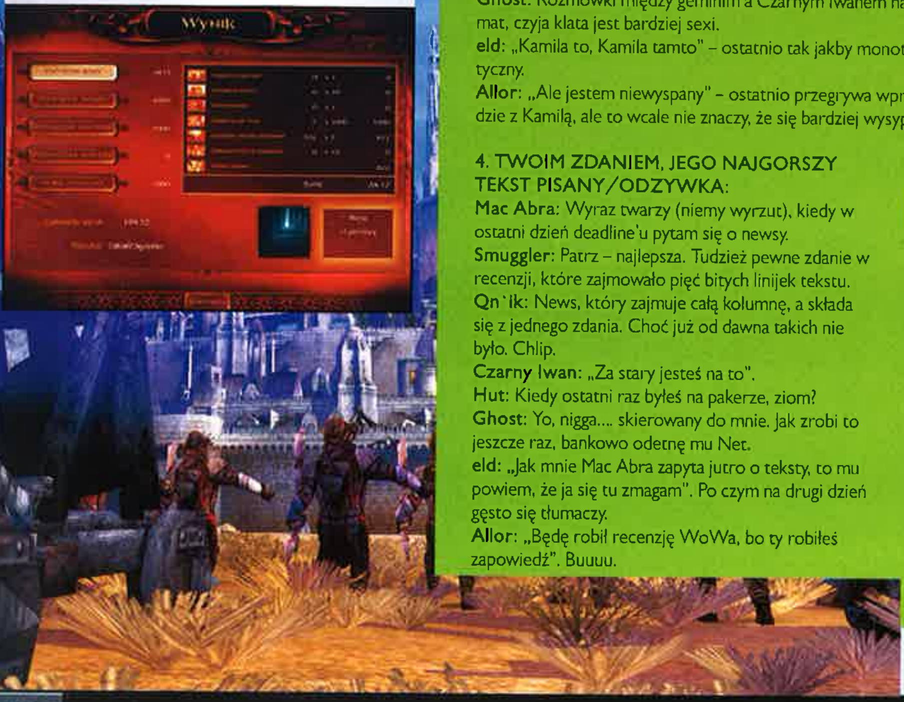
KRÓTKA PIŁKA!

# Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie

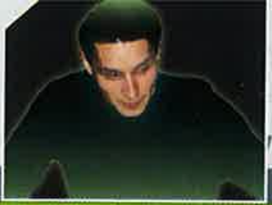
**Gatunek:** RTS
**Podobne do:** WarCraft III itd.
**Wymagania:** P 1,3 GHz, 256 MB RAM, WIN XP/2000, 8xCD-ROM, karta graficzna 32 MB
**Ocena:** 8 [lokalizacja]
**Autor recenzji:** eld
**Internet:** http://www.eagames.com
**Testowane na:** P@2.8 GHz, 512 MB RAM, GF6600, WIN XP (żadnych uwag)
**Demo:** polskiego brak
**Strona w CDA:** 099

**Od autora:** Dobrze, że już jest. ;) Z wersjami PL jest często tak, że ukazują się z dużym poślizgiem w stosunku do oryginału. Tymczasem Electronic Arts wywiązuje się z lokalizacji szybko i całkiem poprawnie. Poza nie zawsze dobrze dobranymi i czytelnymi czcionkami trudno doszukać się buraka.

**Mac Abra:** Dobra gra, dobre spolszczenie. W ogóle podobają mi się spolszczenia EA - choćby z tej przyczyny, że trzymają równy, wysoki poziom. I tak trzymać!
**Allor:** Zwłaszcza jeśli chodzi o terminy, bo w tym względzie są obecnie nie do pobicia.
**Qn`ik:** Gdyby jeszcze gra miała opcję wyboru języka łozińskiego... ;)
**Smuggler:** NIGDY nie wymawiaj tego nazwiska w domu Elronda!!! (Aż się dziwię, że imć Łoziński nie przerobił go na... bo ja wiem... Święcisława albo Lasoluba, (skoro z Bilbo Bagginsa zrobił Bagosza, a z Fremenów - Wolan...) Eeee... Lasolub – tak winien po łozińskiemu nazywać się Legolas! :) Albo Klockolas... Walikloc?! Nieeee, kończmy ten temat, bo oszaleję!
**gem:** „Do każdego z Dziewięciu, Siedmiu i Trzech wstawiono kamień przeszlachetny, ale nie do Jedynego. Jego kamień jest okrągły, nieobrobiony kunsztownie, jakby przeznaczony był do podlejszego klejnotu". A teraz przypomnijcie sobie tę prostą i pozbawioną kamieni obrączkę, którą był Jedyny...
**Czarny Iwan:** Dobra, dobra.
**Allor:** Powiedział Czarny Iwan walczący małym Sonikiem ze złym Robotnickiem. ;) Doktorem Robotnickiem, by nie było.
**Hut:** Albo goniący Strusia Pędziwiatra.




# GEM.INI



# POD OSTRZAŁEM 2

**1. GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA ZAPEWNE BYŁBY:**
**Mac Abra:** Mniej zestresowany?
**Smuggler:** Jackiem Smolińskim.
**Qn`ik:** Barmanem w jakiejś knajpie położonej przy plaży w jakimś ciepłym kraju... Albo i nie.
**Czarny Iwan:** Spełnionym nauczycielem w wiejskiej szkółce.
**Hut:** Byłyby nadal wyjątkowym człowiekiem.
**Ghost:** Masażystą w jakimś egzotycznym klubie na tropikalnej plaży.
**eld:** Studentem.
**Allor:** Rubasznym krasnoludem z garłaczem na plecach i toporem w łapach. No co, właśnie zaczęła się beta WoW.

**2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:**
**Mac Abra:** A cóż to za chłopaczek się tu zaplątał? Fan? Co – to nowy pracownik?!
**Smuggler:** A cóż to za kurdupel przy Allorze (przez kontrast z Allorem większość ludzi wygląda na kurdupli).
**Qn`ik:** Dość poważny jak na redakcję... Nigdy nie ufajcie pozorom.
**Czarny Iwan:** Czy ktoś zamawiał pizzę? ;)
**Hut:** Może jest wyjątkowym człowiekiem?
**Ghost:** To jakiś lokalny komik czy coś?
**eld:** W szkole na pewno był kujonem. :)
**Allor:** W redakcji było to „A skąd on się tu wziął?". Znaliśmy się bowiem wcześniej, ale akurat w tym miejscu się go nie spodziewałem.

**3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:**
**Mac Abra:** Pamiętam temat numeru poświęcony najnowszemu Vampire. Coś podobnego jak w recenzji tejże gry, ale IMO lepsze. :)
**Smuggler:** Newsy będą na piątek... po południu... późnym popołudniem... Eeee... w poniedziałek rano? (Są we wtorek. Po południu. Późnym popołudniu. Ale faktem jest, że mimo to są na czas.)
**Qn`Ik:** Z odzywek to codziennie można by niezgorszy „Słownik Dowcipnych Odzywek gema" ułożyć.
**Czarny Iwan:** „Jak znajdujesz..." – w miejsce kropek wpiszcie sobie wszystko od nowych stringów w sklepach internetowych z odzieżą sado-maso po najnowszy samolot Airbusa.
**Hut:** „Popytki arytmiczne!?! Co mnie obchodzą popytki arytmiczne!".
**Ghost:** Rozmówki między geminim a Czarnym Iwanem na temat, czyja klata jest bardziej sexi.
**eld:** „Kamila to, Kamila tamto" – ostatnio tak jakby monotematyczny.
**Allor:** „Ale jestem niewyspany" – ostatnio przegrywa wprawdzie z Kamilą, ale to wcale nie znaczy, że się bardziej wysypia.

**4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:**
**Mac Abra:** Wyraz twarzy (niemy wyrzut), kiedy w ostatni dzień deadline'u pytam się o newsy.
**Smuggler:** Patrz – najlepsza. Tudzież pewne zdanie w recenzji, które zajmowało pięć bitych linijek tekstu.
**Qn`ik:** News, który zajmuje całą kolumnę, a składa się z jednego zdania. Choć już od dawna takich nie było. Chlip.
**Czarny Iwan:** „Za stary jesteś na to".
**Hut:** Kiedy ostatni raz byłeś na pakerze, ziom?
**Ghost:** Yo, nigga.... skierowany do mnie. Jak zrobi to jeszcze raz, bankowo odetnę mu Net.
**eld:** „Jak mnie Mac Abra zapyta jutro o teksty, to mu powiem, że ja się tu zmagam". Po czym na drugi dzień gęsto się tłumaczy.
**Allor:** „Będę robił recenzję WoWa, bo ty robiłeś zapowiedź". Buuuu.

**5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:**
**Mac Abra:** Stan żołądka.
**Smuggler:** Imperialne ciągoty i maniakalne szlifowanie tekstu do upadłego, bez patrzenia na terminy.
**Qn`ik:** A jest coś takiego?
**Czarny Iwan:** Postępy, jakie robi na snowboardzie.
**Hut:** I na siłowni.
**Ghost:** Te wodniste, zaropiałe oczka po graniu w jakąś gierkę przez całą noc.
**eld:** Wygląd studenta. Zawsze zaczepiają nas jakieś lumpy i do gema rzucają „ej, student, masz złotówkę na piwo?".
**Allor:** Mimo chronicznego niewyspania nadal działa. Jak nic - zombi.

**6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:**
**Mac Abra:** Kamilę? :P (Kiepski dowcip, wiem.) Niech będzie, że jego konsolę.
**Smuggler:** Spokój w przeddzień deadline'u.
**Qn`ik:** Dwie konsole i czas, by z nich korzystać.
**Czarny Iwan:** Wszystkie tomy Świata Dysku.
**Hut:** Powagę inteligencji.
**Ghost:** Refleks. Jako pilot TIE Fightera jest niesamowity.
**eld:** Zdolność dopasowania się do każdej sytuacji.
**Allor:** Spokój ducha bądź opanowanie, w zależności, co w większym stopniu odpowiada ze jego zewnętrzny spokój.

**7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:**
**Mac Abra:** Przeświadczenie, że jakby nie było, to jakoś jednak będzie.
**Smuggler:** Nieco więcej optymizmu w sprawach codziennych?
**Qn`Ik:** Mojego pajaca znad biurka. Ale takiej kwintesencji kiczu chyba by nie zniósł. ;)
**Czarny Iwan:** Pasję do Capoeiry.
**Hut:** Frywolność inteligencji.
**Ghost:** Nie wiem. Może jakiś przyrząd do poprawy „kaloryferka"?
**eld:** Helikopter. Co by nie stał w korkach z/do pracy i do/od Kamili.
**Allor:** Czas, tak ze dwa wiaderka, żeby miał się kiedy wyspać.

**8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:**
**Mac Abra:** Chrystus Frasobliwy.
**Smuggler:** Scichapęk. :)
**Qn`Ik:** Dwukaratowy.
**Czarny Iwan:** Ronin.
**Hut:** g-Eminem.
**Ghost:** Niezniszczalny.
**eld:** Gonzo.
**Allor:** Kaban.

### gem

**Wyobraź sobie, że możesz wydać jeden dekret, który będzie z mocy prawa obowiązywał w Polsce przez najbliższe 20 lat. Czego by dotyczył?** Mocą prawa nakazałbym, by było jedno prawo dla wszystkich, bez wyjątków (...a ludziom żyło się dostatniej).
**Co cię ostatnio mocno rozśmieszyło albo mocno zdołowało?** Nie pamiętam. Dajcie mi pospać 20 godzin bez przerwy i zapytajcie ponownie.
**Pojechałbyś na najbliższe wakacje do Tajlandii?** Nie. ...Coście tacy zaskoczeni? Przecież tam nie ma nic! ...legalnego.
**Pepsi czy Cola? I dlaczego? (Albo - z czym?) :)** Dla rdzy nie ma znaczenia, która z nich ją rozpuszcza. :P
**Zespół/utwór, którego ostatnio najczęściej słuchasz?** Trudne pytanie. Najpewniej Depeche Mode, cała dyskografia. Ale także Marillion "Misplaced Childhood", Moby "Play" i "18", Morcheeba "Big Calm", "Charango" i inne...
**Jaką grę sobie ostatnio kupiłeś?** World of Warcraft (zamówienie przedpremierowe). A wcześniej Half-Life 2.

# Już wkrótce

W WERSJI PL

AMERICAN McGEE'S

**American McGee's Scrapland.**

To przedziwne połączenie gry akcji i przygodówki w świecie złomu, pełne cytatów ze świata kultury pop i wysokiej. Niezwykły miks Gwiezdnych Wojen, Piątego Elementu, Grand Theft Auto i Łowcy Androidów, podlany obfitą dawką dowcipu i humoru. Do tego po polsku!!!

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
- CENA: 99.90 ZŁ
- WWW.THESETTLERS.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2005 CD 03/2005

Tak wyglądają prawdz
Osadnicy z Blue Byte.

# THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

**Dość długo przyszło nam czekać na piątą już odsłonę kultowej wręcz sagi firmy Blue Byte. Może wielu z was właśnie uśmiechnęło się po przeczytaniu „kultowej", ale fakty są takie, że seria Settlers liczy sobie już dwanaście lat i mało jest gier, które tyle zrobiły dla gatunku strategii, ile Osadnicy.**

**Mam nielichy** problem z Settlersami, a raczej problemy. Najmniej istotny to tytuł. Jakoś tak przyzwyczaiłem się do cyferki przy logo Settlers, dlatego nic chyba zdrożnego w tym, że brakuje mi cyfry V. Po części jednak rozumiem panów z Blue Byte. **Wszystkie poprzednie części Settlers były zrobionymi na wesoło strategiami w komiksowej oprawie, tymczasem Heritage of Kings to zwrot o 180 stopni.** Drugi mój problem wiąże się z tym, że nie jestem do końca przekonany, czy wersja „do recenzji" jest tym produktem, który trafi na półki sklepowe. Jest kilka drobnych bugów, które są zauważalne na pierwszy rzut oka. Wierzyć się nie chce, że takie babolki mogłyby przejść przez fazę testów. Bardziej prawdopodobne jest to, że programiści Blue Byte dalej dłubią w Heritage of Kings.

## Być albo nie być?

Mój trzeci i najważniejszy problem jest taki, że **The Settlers: Heritage of Kings jest grą przedziwną.** W pierwszej chwili wywarła na mnie negatywne wrażenie. Ot, kolejny nudny klon klasyki dający się podciągnąć pod skrzyżowanie Warcraft 3 z Age Of Empires 2. Mój problem polega jednak na tym, że **kiedy zacząłem grać, jakoś nie mogłem już przestać.** Ten sam objaw zauważyłem u Czarnego

Hej ho! Hej ho! Plądrować by się szło!

**Osadnicy powracają. Tym razem w trójwymiarze i w poważniejszym wydaniu niż w poprzednich częściach.**

Gdzie jest strażak Sam?

wana, choć ten nie pała miłością do erteesów. Dlatego sam już nie wiem, czy Settlers są wtórni, czy - mimo braku większych innowacji - świetni... Dziwne.

## Dziedzictwo Królów

Fabuła... To bodaj największa bolączka The Settlers: Heritage of Kings. Jest wtórna i nijaka. Znowu armia złych napada i równa z ziemią wioskę. Traf chce, że bohater imieniem Dario zostaje ocalony i dalej wszystko przebiega według utartego już schematu. Dario stawia sobie za cel zniszczenie Zła, a w tym czasie Armia Zła pustoszy w najlepsze okoliczne wioski w poszukiwaniu „czegoś". W tym czasie nasz bohater otrzymuje od umierającej matki medalion i... resztę możecie sobie już wyimaginować.

## Dwie balisty

**Mimo dość tandetnej fabuły same misje są zaskakująco ciekawe**, choć niczym specjalnym same zadania nie różnią się od tego, co było w Warcraft 3 czy Age of Empires 2. Dzieje się tak ze względu na kilka rzeczy. Po pierwsze, misje są ułożone jakoś... sensownie. Ciągłość

jest tak zachowana, że nie zadajemy sobie pytania „co ja tu {*biiip*} robię - i po co?"

Po drugie - **złożoność**. Na jedną misję składa się kilka albo i więcej mniejszych questów, których wykonanie zajmuje sporo czasu. Wreszcie po trzecie, i chyba najważniejsze, **w czasie wykonywania questów mamy często co najmniej dwie możliwości jego rozwiązania**. Chociażby w misji Ridgewood dowiadujemy się, że pobliskie miasteczko jest atakowane i do wyboru wysłanie oddziału do walki z najeźdźcą lub podarowanie sporej ilości gotówki, za którą burmistrz miasteczka wyposaży własną armię. Takich wyborów jest w tej grze wiele. Można grać ofensywnie i kupować wojsko w sąsiednich wioskach, można grać ofensywnie i zbierać surowce oraz rekrutować własną armię.

## Kamień do kamienia

Jak w setkach innych erteesów, **wszystko opiera się na wydobyciu surowców**. To one napędzają gospodarkę, a później dzięki nim powstaje twoja armia. W grze jest ich pięć: **siarka** (niezbędna dla alchemików), **kamień** (trudno bez niego budować, prawda?), **glina**, **drewno** i **żelazo** (armia musi być wszak uzbrojona). **Każdy z nich możemy wydobywać na dwa sposoby**. W przypadku mniejszych złóż tych surowców odbywa się to tradycyjną drogą kopania i służą nam do tego zwykli chłopi. Większe złoża siarki, gliny i żelaza opłaca się eksploatować, budując kopalnię, w której pracują wyspecjalizowani górnicy. Podobnie jest z kamieniołomami.

## Buduj, buduj, buduj!

Bardzo ładnie (czytaj: sensownie) jest też rozbudowana „infrastruktura" gry. **Łańcuszek budowli pomocnych w tym, by twoja siła rosła, jest imponujący.** Od uczelni, w której wymyśla się nowe technologie, poprzez tartak, targ, magazyn aż po gildię alchemików, w której ci pracują chociażby nad... poprawą pogody. Najciekawsze jest to, że nasi ciężko pracujący poddani muszą coś jeść i gdzie spać, więc musisz opamiętać, by każdy miał gdzie spać i czym się żywić. Farmy oraz chatki musisz budować przy kopalniach oraz innych miejscach pracy. Wszak górnik czy chłop nie lubią tracić czasu na łażenie po mapie. Zresztą kto z nas lubi dojeżdżać daleko do pracy?

## Podnieś podatki

Im bliżej miejsca pracy nasi poddani będą mieli miejsca spoczynku i jedzenia, tym bardziej będą

**Heritage of Kings jest niezbyt orginalny, ale grywalności konkurencja musi mu pozazdrościć.**

Tak wydobywamy glinę, podstawowy budulec.

szczęśliwi. No właśnie, **ważną kwestią nowych Osadników jest morale**. Jeśli poddani są szczęśliwi – lepiej i szybciej pracują. Największy jednak wpływ na morale ma nie to, jakie mają warunki pracy, ale jak wysokie są podatki (w sumie nic dziwnego, prawda?). Podatki są ważne, bo... każdego dnia musisz wypłacać wojsku żołd.

Czyli to jest tak: ty pobierasz podatki od poddanych, a jednocześnie płacisz żołd wojakom. Wniosek z tego taki, że **nie opłaca się w tej grze posiadać dużej armii**, a przynajmniej droższej niż zyski z podatków. Raz zdarzyło mi się przez większą część misji bronić terytorium tylko bohaterami i w rezultacie moi poddani osiągnęli 110% zadowolenia. Oczywiście kiedy masz dużą armię, mimo wszystko musisz podnieść podatki, aby mieć czym płacić. Wtedy jednak górnicy i chłopi stają się niezadowoleni... Brzmi to zawile, a w istocie jest proste - szybko pojmiesz, o co chodzi w podatkach, grając chociażby w demo Settlers.

## Armię moją widzę potężną

W kwestii militarnej Settlers ponownie zyskują plusa. Głównie za to, że nie przypominają pod tym względem innych erteesów. Nie da się fizycznie wyprodukować setek jednostek. Nie tylko z powodu tego, że trzeba płacić żołnierzom niemały żołd, ale również dlatego, że twoje miasto ma ograniczoną odgórnie liczbę mieszkańców, czyli górników, chłopów i żołnierzy razem wziętych. To się da obejść tylko budując dodatkowe miasto, ale nie jest to takie łatwe. Pomysł naprawdę wyśmienity, zmuszający nas do przywiązywania większej wagi do taktyki, a nie ilości. **Jeśli chodzi o twoją armię, jakichś niespodzianek tu nie ma** - wojsko opiera się na sprawdzonych łucznikach, kusznikach, piechocie i pikinierach oraz artylerii. Oczywiście każdą jednostkę, podobnie jak budynek, możemy „apgrejdować" w lepszą broń i zbroje.

## Iniemamocni na bohaterów

Tak jak w niemal każdym ówczesnym erteesie, również w Heritage of Kings istotną rolę na polu bitwy odgrywają **bohaterowie**. Tradycyjnie też wyróżniają się spośród plebsu pewnymi zdolnościami. Ot, na przykład główny bohater, czyli Dario, potrafi chronić podwładnych, ma także sokoła, który dokonuje zwiadu. Jego najbliższy towarzysz Erec potrafi zabić jednym uderzeniem kilku wrogów, Pilgrim potrafi wysadzić bombą niemal wszystko, Salim rozstawia pułapki oraz leczy pobliskie jednostki itd. W sumie w kwestii bohaterów nie wymyślono nic nowego, czego byśmy już nie widzieli w innych tego typu grach. Z drugiej jednak strony, co tu można było nowego wymyślić?

## Kółko graniaste

Parę słów o samym AI naszych i żołnierzy przeciwnika. Ogólnie jest nieźle. To znaczy przeciwnik walczy całkiem dobrze, wykorzystuje często swoją przewagę. Pamiętam, że zdarzyło mi się walczyć oddziałem piechoty z kawalerią wroga i dosłownie zostałem zjedzony. Kawaleria przejechała się po moich piechocińcach bez większych problemów. Również nasi wojowie radzą sobie niezgorzej z przydzielonymi zadaniami, jak np. patrolowanie czy bronienie jakiegoś terenu. Problem zaczyna się w momencie, gdy wyślemy wojaków w jakąś podróż lub do walki. Często bowiem się zdarza, że żołnierze podążają do celu, wybierając jakąś przedziwną drogę. **Prawdopodobnie jest coś skopane z algorytmami podążania do celu.** Podobnie jest w walce, kiedy to parę razy zdarzało mi się widzieć, jak nasze jednostki atakowane stały sobie beztrosko w miejscu. **Zresztą tak samo jest z przeciwnikiem.** Kiedy rzuci się do ucieczki, przebiega kawałek... i staje w miejscu, dając się posiekać bez walki. Cóż, mam nadzieję, że ten bug zostanie szybko naprawiony.

## Settlers w pigułce

**Settlers I** - ukazało się w grudniu 1993 roku. W trzydziestu misjach dla pojedynczego gracza walczymy z wrogiem i budujemy własne królestwo. Cechą wyróżniającą Osadników spośród innych strategii jest położenie nacisku na ekonomię oraz zależność pomiędzy różnymi jednostkami.

**The Settlers II: Veni, Vidi, Vici** - sequel miał premierę dwa lata po pierwszej części, czyli w 1995 r. Tym razem gracz ma większe pole do popisu, bo oddano mu pod władanie cztery nacje: Rzymian, wikingów, Azjatów i hmmm... Afrykanów. Same zasady gry uległy niewielkim modyfikacjom. Dalej jest to ta sama gra, tylko trochę bardziej rozbudowana.

**Settlers III** - premiera w 1998 r. Tylko trzy nacje: Rzymianie, Egipcjanie i Azjaci, ale za to dość istotna zmiana w porównaniu do poprzednich części. Każda ma własne surowce i co za tym idzie, np. budynki czy jednostki. Pojawiła się także po raz pierwszy magia. Sławnym dodatkiem SIII był Quest of the Amazons, czyli dodatkowe misje traktujące o... Amazonkach. Kolejna nowość w serii.

**Settlers IV** - w sklepach pojawiło się na początku 2001 r. Ponownie trzy rasy (Rzymianie, wikingowie, Majowie), a przeciwnikiem jest... enigmatyczne Mroczne Plemię, które chce skolonizować Ziemię. W porównaniu do poprzedniej części, Settlers IV jest produktem jeszcze bardziej złożonym.

### Pada, pada śnieg

Cóż jeszcze można napisać o samej grze? Na pewno warto wspomnieć, że dyplomacja i handel, choć są mało skomplikowanymi elementami, jednak wywierają spory wpływ na przebieg gry. **Warto mieć dobre stosunki z pobliskimi miastami, a przede wszystkim warto handlować.** Zwłaszcza kiedy masz dobrze rozwiniętą infrastrukturę, gdyż trochę surowców za wyszkolony oddział żołnierzy to opłacalny interes. **Kolosalny wpływ na rozgrywkę mają zmienne warunki atmosferyczne.** Kiedy pada deszcz, w strugach wody z nieba i mgle trudno cokolwiek dostrzec. Jednak to nic w porównaniu do śniegu, który zmienia nie tylko wizualnie mapę, ale przede wszystkim warunki gry. Śnieg bowiem spowalnia poruszanie się jednostek, a także powoduje... zamarzanie rzek, czyli stwarza zupełnie nową sytuację.

### W zbliżeniu I...

Skoro już mowa o śniegu, chyba najwyższy czas napisać coś o grafice Heritage of Kings. Pierwsze wrażenie jest nie najlepsze. Jak już pisałem, seria Settlers do tej pory charakteryzowała się komiksową grafiką 2D, a tu tymczasem **nowi Osadnicy to gra w 3D** osadzona w realiach mniej lub bardziej średniowiecznych. Pomyślałem sobie, że mam przed sobą niczym niewyróżniającą się specjalnie grafikę, przypominającą chociażby Warcraft III czy Bitwę o Śródziemie. Wystarczyło jednak, bym pograł chwilę dłużej oraz pobawił się kamerami, by docenić kunszt grafików Blue Byte. Bardzo ładnie wygląda właściwie wszystko w zbliżeniach. Wtedy grafika jest szczegółowa, pełna detali, które cieszą oko. **To bodaj pierwszy ertees, w którym zbliżenia lepiej prezentują grafikę niż normalny rzut kamery z daleka.** Wszystko dzięki technologii RenderWareTM, w jaką zostało wyposażone Heritage of Kings.

### ...z daleka

Wspomniałem już o tym, jak świetnie wygląda lejący się z nieba deszcz i sypiący śnieg - dodam zatem, że niewiele mniejsze wrażenie robi fakt, że cały świat nowych Settlersów żyje. Lasy pełne są zwierząt, takich jak wilki, łosie, a nawet zające. W zasadzie nie miałbym nic do zarzucenia grafikom Blue Byte, gdyby nie jeden drobny detal. Mianowicie kiedy wojska wpadną na siebie w lesie i zaczną bić się pośród drzew, **przestajemy widzieć jednostki.** Dziwi mnie szczerze, że nie są one podświetlone za drzewami (bo np. kiedy są za budynkami, widzimy je podświetlone). Wprawdzie możemy obracać kamerami czy wykonywać bardzo dokładne zbliżenia, ale i tak podczas walki w gęstwinie nie widzimy, co się dzieje. Jest to spory błąd. O muzyce i dźwiękach da się powiedzieć tylko tyle, że są w porządku. Niczym specjalnie się nie wyróżniają, ale też nie przeszkadzają w grze.

### Osadnicy górą

Nie tak dawno miałem okazję recenzować Władcę Pierścieni: Bitwę o Śródziemie. Również mocno klasycznego erteesa, który na chwilę obecną jest chyba największą konkurencją dla The Settlers: Heritage of Kings. Rywalizację tę w moim prywatnym rankingu dość wyraźnie wygrywa właśnie ten drugi tytuł. Jest po prostu dużo bardziej grywalny. Tym samym musi dostać więcej niż 8+, które przyznałem konkurencji...

Może Heritage of Kings jest niezbyt orginalny, ale grywalności konkurencja musi mu pozazdrościć. Bardzo dobry ertees skracający oczekiwanie na nową odsłonę Age of Empires. **|CDA|**

**9**

| | | |
|---|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | | 9 |
| VIDEO | | 9 |
| AUDIO | | 7 |

**WERDYKT**

- + wciąga
- + ładna grafika, dobra muzyka
- + ciekawe, rozbudowane misje

- − w sumie mało odkrywcze
- − parę drobnych i mniej drobnych bugów
- − grafika 3D dla zwolenników dawnych Settlersów

Nie ma to jak trening, na manekinie!

- PRODUCENT: RAZBOR STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: TRY SYNERGY
- WWW.GMXMEDIA.NET

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EGM | OLDSCHOOL Z CHORWACJI

# LEGACY: DARK SHADOWS

**Wbrew temu, co mogliby sądzić,czytelnicy moich narzekań na jałowienie i karlenie gatunku, gry przydodowe mają się dobrze i ciągle się pojawiają nowe, mniej lub bardziej ciekawe. W ciągu miesiąca dostałem aż cztery gry, z którymi będę poznać musiał czytelników. Na początek zajmijmy się tą, będącą dziełem debiutującej na rynku chorwackiej grupy Razbor.**

**Legacy: Dark Shadows to gra fabularna w starym stylu. I choć nieco odstaje grafiką od najnowszych „tryndów", to fani nie za skomplikowanych przygodówek przyjmą ją z otwartymi ramionami.**

**Legacy**: Dark Shadows to **gra fabularna w starym stylu**. Znaczy to, że widzisz poruszającego się po ekranie bohatera (bohaterkę), kursorem wskazujesz mu drogę czy przedmiot, który cię interesuje, kursorem wybierasz przedmioty z Inventory i dokonujesz na nich rozmaitych operacji. W dowolnym momencie możesz grę zapisać, możesz też ustawić opcję wyświetlania na ekranie treści dialogów. Gra zamyka się w objętości **trzech dysków CD** i po zainstalowaniu nie wymaga obecności żadnego z nich w napędzie. **Całość jest typową grą fabularną z gatunku „wskaż i kliknij"**. Ci, co grali w Syberię albo Podróż do wnętrza Ziemi, nie powinni mieć żadnych trudności z opanowaniem międzymordzia.

### Biuściata detektyw

W grze będziesz animował działania Ren Silver, prywatnej... detektywki? Detektorki? Z 22-go stulecia. Ren jest bogato wyposażoną przez naturę (a jakże!) dziewczyną, zajmującą się najczęściej nudnymi sprawami niewiernych małżonków lub zaginionych kotków i piesków. Czasami trafiają się jej ciekawsze sprawy, które bada wespół z przyjacielem Tedem i dość osobliwym hakerem, podpiętym na stałe do kompa, który ma jeszcze chyba telepatyczną więź z pływającym w wielkim zbiorniku delfinem. (Nie mam pojęcia, czemu autorzy SF i twórcy gier fabularnych tak sobie upodobali delfiny, o których na pewno wiadomo jedynie, że lubią ludzi nie tak mocno, jak lubią nas psy, ale trochę bardziej, niż lubią nas rekiny i krokodyle.)

### Od Stalingradu do Marsa

Grę otwiera scena w... **okopach Stalingradu**, gdzie poznajemy niejakiego Borisowa (dopiero pod koniec gry dowiemy się, jaką rolę przyszło mu odegrać w naszej przygodzie). Zaraz potem akcja przenosi się do ziemskiej kolonii na Marsie, w której nasza bohaterka spędza urlop. Z urlopu odwołuje ją wezwanie hakera – ich wspólny przyjaciel Ted został porwany z naukowcem pracującym w Instytucie Alberta Hawkinga. Ren wraca na ziemię i zabiera się do śledztwa, podczas którego wykaże się siłą przebicia nieco tylko mniejszą od siły, jaką może się poszczycić pocisk przeciwpancerny, i sprytem godnym osobnika, który odziedziczył geny po Sherlocku i Shylocku.

## LEGACY OD KULIS

A oto kilka zdjęć dokumentujących tworzenie tej gry.

## W labiryncie intryg

Poszukującej Teda Ren przyjdzie zapuścić się w podziemny labirynt starego miasta kryjącego niewygodne dla rządu sekrety, zbadać tajemnice dotyczące zarządzania marsjańską kolonią, wymknąć się z łap oprawców wysyłających ją do tajnego laboratorium na asteroidzie, gdzie pewien maniak tworzy armię klonów mających dokonać dlań podboju wszechświata (lubię taką maksymalizację zamierzeń!) i wydostać się z kosmicznego transportowca z uszkodzonym kompem sterującym. Wobec takich problemów zniszczenie bazy i siedliska niegodziwców będzie dla Ren już tylko kaszką z mleczkiem.

**Tytuł gry nie ma nic wspólnego z mrocznymi mocami z zaświatów**, choć mogłoby się tak wydawać. Cała gra jest absolutnie pozbawiona pierwiastków metafizycznych: Zło jest w niej jak najbardziej materialne i namacalne, a mroczne cienie dotyczą przeszłości (w pewnym miejscu jeden z napotkanych przez dzielną Ren ludzi wspomina o Czarnobylu).

## Wdzięczna iRenka

Zwykle widzisz Ren na ekranie – chyba że przejdziesz w tryb „zbliżenia". (Ale nie Ren, Zboki – jak wam to na myśli, odpalcie sobie Lulę, a nie uczciwą przygodówkę.) Podwójne kliknięcie każe jej biec – ale nie wszędzie da się to zrobić. Osobliwie irytujące jest obserwowanie wolnego kroku Armstronga i Aldrina na asteroidzie (nawet tam Ren nie zakłada nic, oprócz tlenowej maski, wykazując się wytrzymałością syberyjskiego niedźwiedzia grizli). Ciekawe, że na tej samej asteroidzie, tylko w podziemiach tajnego laboratorium, chodzi zupełnie normalnie (choć nogi stawia dość szeroko, jak dziewczę po rozprawie z sotnią Kozaków).

## Momenty były?

Ren może komentować to, co jej wskażesz (jak April w Longest Journey), co bywa niekiedy bardzo pomocne. Z drugiej strony, w grze bywają miejsca, które uaktywniają się w odpowiednim momencie – ale nie zawsze możesz odgadnąć, czy ten moment już nastąpił.

## Klaaasyka

**Animowana przez ciebie postać nie może zginąć.** Nie ma też w niej sekwencji czasowych, w których musisz uwijać się jak brzemienna mrówka, by zdążyć z wykonaniem jakiejś czynności. **Zagadki są w miarę proste** – połącz przedmioty w inwentory, użyj ich odpowiednio z przeznaczeniem albo domyśl się, co można z nimi zrobić. W jednym miejscu – na uszkodzonym statku więziennym, na który trafi nieco zbyt wścibska Ren, trzeba będzie pokombinować – sterujący komputer najwyraźniej zwariował i zaczął się bawić w rozmaite łamigłówki, ale nie są one za trudne. Po uporaniu się z nimi czujesz satysfakcję, choć nie wymagają umysłu na miarę Einsteina.

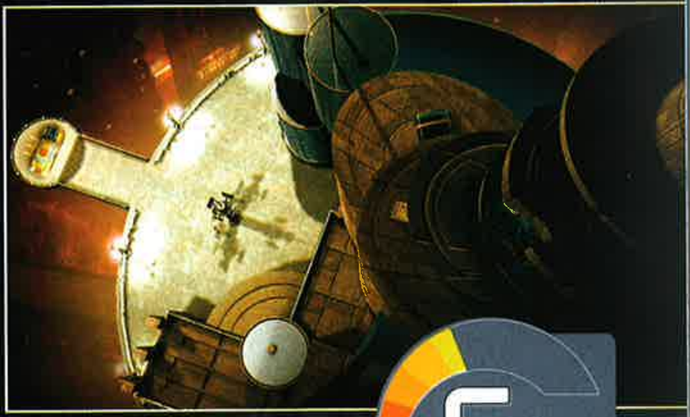
**Grafika jest zrobiona porządnie, choć może niezbyt przekonująco.** Wszystko jest takie jakieś... narysowane. Ja wiem, że to trochę bezsensowne stwierdzenie, ale ci, co zechcą pograć w LDS, z pewnością przyznają mi rację. Twórcom gry zabrakło odrobiny natchnienia, jakiego Najwyższy szczodrze udzielił grafikom robiącym np. Syberię. Ale z drugiej strony, Syberia ustawiła poprzeczkę gier fabularnych bardzo wysoko i trudno się wdrapać na poziom choćby do niej zbliżony. Ogólnie jednak ma się wrażenie, że **na Chorwacji czas płynie chyba ciut wolniej – albo też nadal obowiązują standardy grafiki z przełomu wieków.**

**Nie najlepsza jest jakość animacji** – są nieco zatarte, ale da się z tym żyć. Główna bohaterka porusza się nieco sztywno, ale już pewnie tak ma – dość zabawnie wyglądają momenty, w których każemy jej skierować się w inne miejsce, niż zamierzaliśmy początkowo – Ren wykonuje wtedy osobliwy przeskok niczym królik Bugs w kreskówkach Warner Bros. Ale i do tego można się przyzwyczaić.

W sumie gra wygląda nieco staroświecko, ale owa „staroświeckość" bardziej kojarzy się z wdzięcznymi krzywiznami antycznych jednak nadal funkcjonalnych mebli, niż zalatuje naftaliną, kurzem i nudą prowincjonalnego muzem.

## Co się podoba?

**Zaletą gry jest jej fabuła.** Co prawda, kilka wątków pozostaje niewyjaśnionych, tak jakby twórcy gry szykowali nam drugą część przygód dzielnej Ren, ale w końcu życie też stawia przed nami więcej pytań, niż udziela nam odpowiedzi. Nad scenariuszem pracował jakiś niezły „fabulista", bo intrygę poprowadzono tak, że można się do niej przekonać. Pod koniec gry poznajemy nawet związek z owym czarno-białym otwarciem – i wszystko zaczyna się składać jak szwajcarski scyzoryk.



**Mocną stroną gry jest oprawa dźwiękowa.** Postacie mówią barwnym językiem, a kilka z nich bardzo zabawnie kaleczy język angielski – ale jest to akurat uzasadnione – jak w Runawayu. Towarzyszące Ren motywy muzyczne tworzą ładny nastrój – i bardzo dobrze pasują do charakteru odwiedzanych przez dziewczynę miejsc.

## I oto koniec, możemy iść!

W sumie gra zrobiona na przyzwoitym poziomie, którą można spokojnie polecić początkującym badaczom Krainy Gier Fabularnych. Dla koneserów może nieco zbyt prosta, ale jak ktoś chce się trochę pomordować, niech np. spróbuje zagrać w Sentinela. **[CDA]**

**6+**

| | | |
|---|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 5 |
| AUDIO | 6 |

**WERDYKT**

- ⊕ fabuła
- ⊕ dźwięki
- ⊕ oldskulowość (jeśli lubisz)
- ⊕ dość proste zagadki
- ⊖ grafika sprzed paru lat
- ⊖ za prosta dla maniaków
- ⊖ nic naprawdę porywającego

Przydałoby się zbliżenie.

- PRODUCENT: SONICTEAM
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SEGA.COM/GAMESITE/SONICHEROES/CONTENT.HTML

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 866 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD 02/2005 CD 02/2005

CZARNY IWAN | O JEŻU, JAKA ŚWIETNA PLATFORMÓWKA!

# SONIC HEROES

## KNUCKLES

Knuckles – ten sonicopodobny hero w jakiś sposób przypomina również Pana Iniemamocnego. Po pierwsze, ze względu na czerwony strój, a po drugie, z racji potężnego ciosu. Dzięki niemu Knuckles przebije się przez każdą przeszkodę. W chwilach wolnych od ratowania świata Knuckles chroni Mistrza Szmaragdów na Wyspie Anioła.

**Po dodaniu trzeciego wymiaru w Sonic 3D niebieski jeż czekał parę lat, by ponownie dostąpić zaszczytu występów na PC. Ale warto było czekać...**

**Trwają spory,** czy Sonic jest szybszy od Strusia Pędziwiatra. Jedno jest pewne. Od samego początku Sonic znalazł się w czołówce stawki i już nie oddał medalowego miejsca. Na PC nie mieliśmy okazji śledzić jego oszałamiającej kariery, ale nawet wśród posiadaczy blaszaka świadomość, kto zacz ów niebieski malec, jest bardzo wysoka. Swego czasu, właśnie na PC zagrywałem się w Sonika 3D i muszę powiedzieć, że chwile te wspominam, jeśli nie z rozrzewnieniem, to autentyczną nostalgią.

### But Egg, But(t) Eggs!

Przeciwnikiem bohaterskiej drużyny jest Dr Eggman, który zbudował armię robotów i jest gotowy, aby rzucić świat do swych stóp. Problem w tym, że świat nie jest na to gotowy, a szczególną niechęć do brudzenia kolanek ma Sonic i jego kumple. I tu spore zaskoczenie. **Możemy grać nie tylko Sonic Teamem.** Do wyboru mamy jeszcze trzy dreamteamowe drużyny (złożone z postaci, które pojawiały się w poprzednich grach konsolowych).

### Do wyboru, do koloru

Możemy na przykład zdecydować się na wesołą **ekipę Rose** (zajęczyca Cream, Amy, Big). Tą trójką gra się chyba najłatwiej, więc polecam ją ludziom, którzy mają mniej niż dziesięć palców albo kłopoty ze

### Zblastuj wroga!

Team Blast to taki superatak, który drużyna może wykonać w jakieś kryzysowej sytuacji (oczywiście najczęściej, kiedy wokół zacieśnia się pierścień przeciwników). Potencjometr Team Blast znajduje się w prawym rogu, tuż nad symbolicznymi główkami bohaterów. Jego poziom wskazuje, ile jeszcze zostało do pełnego naładowania "baterii" (energia pochodzi z pierścieni, które zbieramy). Kiedy jest full, droga wolna, wystarczy klapnąć w klawisz "Z" i patrzeć, jak wrogowie zmieniają się w parę.

SONIC HEROES

**Koniec lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku to czas dominacji braci Mario. Dopiero w 1990 roku Sega znalazła bohatera, który stał się równie popularny jak niestrudzony hydraulik. Receptą na sukces okazało się połączenie jeża z dużą ilością niebieskiej farby oraz mangowy styl, który podnieca miliony Japończyków. W ten sposób powstał Sonic i tak, poprzez 16-bitową konsolę Mega Drive rozpoczął się jego trwający do dziś bieg.**

Neo podobno czuje się zagrożony.

## TAILS

Tails Miles - to najbardziej lojalny przyjaciel Sonika. Znają się i współpracują od 1992 roku, kiedy to Tails pojawił się w Sonic the Hedgehog 2. Umiejętność latania Tails (latający lis) ratuje Team Sonic z wielu opresji (łapią się Tailsa i wznoszą razem). Niestety siły Tails są dość ograniczone i po parunastu sekundach drużyna spada z krzykiem. Trzeba dobrze przemyśleć kierunek i długość lotu, bo można niemiło się zdziwić.

## SONIC

Jeż Sonic – jego najbardziej znana cecha, oprócz niebieskich kolców, to szybkość, z jaką potrafi biegać. Oczywiście Sonic jest najszybszym jeżem wśród jeży. Dla zainteresowanych: Sonic nie jest skoligacony z Jeżem Jerzym i wcale nie lubi jabłek. Jak łatwo się domyślić, Sonic najbardziej lubi biegać oraz druzgotać niecne plany swojego arcyprzeciwnika, demonicznego Dr Eggmana.

wzrokiem. Dla graczy, którzy wolą stanąć po stronie zła, doskonałą propozycją będzie **team Dark** (Robot Omega, nietoperzyca Rouge i alter ego Sonica, Shadow) oraz **Chaotix** (krokodyl Vector, Espio i pszczoła Charmy).

Każda z drużyn ma w składzie jednego osobnika, który potrafi latać (czyli transportować pozostałą dwójkę), kolejnego, który dysponuje olbrzymią siłą, oraz szybkobiegacza na podobieństwo Sonika. Oczywiście zawodnicy różnią się w szczegółach, rodzajami broni i technikami walki. Na przykład robot Omega z zespołu Dark potrafi zaskoczyć przeciwników, zamieniając swe wielkie pięści na coś w rodzaju podwójnego działka Vulcan. Fajnie też wygląda Team Blast w jego wykonaniu. Omega rotuje wokół własnej osi, siejąc wokół potężnym strumieniem energii, która rozwala każdego przeciwnika w okolicy.

## Orientuj się

Zabawa wymaga od gracza refleksu i orientacji. Są etapy, na których Team Heroes pędzą tak szybko, że wiatr zrywa włosy z głowy. Dzieje się tak przede wszystkim wtedy, kiedy dowodzenie nad drużyną przejmuje Sonic (lub jego odpowiednik w pozostałych ekipach). Gość ma chyba napęd rakietowy. Specjalnie dla niego przygotowano serpentyny drogi, która wygląda jak zawijane trasy na rolercoasterach. Na dodatek możemy jeszcze włączyć biegaczowi dopalacz, a wtedy nie zdziwcie się, jeśli oczęta rozjadą wam się na boki. Jest szybko i robi się niebezpiecznie, może się bowiem zdarzyć, że Sonic wypadnie z trasy (jeśli zwolnisz w chwili, gdy wisi głową w dół). Usłyszycie wtedy tylko chlupot lub miękkie plaśnięcie i będzie trzeba wracać do ostatniego savepointa. **Cała gra to właściwie jeden wielki superwyścig.**

## Zmiana Indiana

Gracz może płynnie zmieniać lidera na dowolną postać z wielkiej trójki (niekiedy jest to po prostu konieczne). Są też etapy przewidziane specjalne dla biegacza, siłacza lub latającej postaci. W tym przypadku na trasie pojawia się coś w rodzaju bramek, które automatycznie zmieniają lidera drużyny na właściwą postać.

Co się dzieje, gdy naszej trójcy przewodzi siłacz? (W Team Sonic jest to Knuckles.) Specjalnie dla tego czerwonego koleżki ustawiono olbrzymie bloki, zapory, skrzynie, a nawet klatki z klucza-

Popisowa technika Omegi.

**Jeśli masz mniej niż sto lat, a więcej niż trzy, gra może dać ci całkiem sporo dobrej zabawy i emocji.**

mi. Knuckles uderza w przeszkodę niczym taran, może też rzucać pozostałą dwójką (sic!), która spełnia wówczas rolę żywych pocisków (Tails ma analogiczną umiejętność).

Sonic nie wykorzystuje przyjaciół tak brutalnie. Jego specjalna umiejętność to rodzaj wiru (Blue Tornado). Potrafi obiec przeciwnika z taka prędkością, że wokół ofiary wytwarza się rodzaj jasnego okręgu i trąba powietrzna. Na mechanicznych żołnierzy Dr Eggmana działa to w ten sposób, że goście zupełnie tracą orientację i zachowują się jak pijani marynarze podczas sztormu.

**Cała gra to właściwie jeden wielki superwyścig.**

### Too fast, too fury :)

Pomysł poddania naszym zachciankom całej trójki bohaterów nie jest zły, ale jednak są momenty, kiedy takie rozwiązanie jest po prostu męczące. Przede wszystkim nie da się tak do końca pędzić na złamanie karku (a niektóre etapy aż się o to proszą). Po prostu w najlepszym momencie, kiedy nasza ekipa rozwija podświetlną prędkość i robi się jak na wyścigach Formuły 1, nagle pojawia się ściana lub inna zapora, która jest przeznaczona dla Knucklesa. Trzeba teraz pracowicie zmieniać ustawienie drużyny, żeby móc dalej kontynuować bieg. Teoretycznie wystarczy klapnąć w jeden przycisk, ale w rzeczywistości **niewielkie są szanse, aby dokonać tego w pełnym biegu.**

Inna rzecz to walka. Jest jej sporo, bo fagasi Dr. Eggmana nigdy nie ustępują pola, a jest tych mechanicznych puszek dużo na trasie (latające i kroczące roboty). Nie każdy bohater nadaje się tak samo do walki. Sonic najmniej z całej trójki radzi sobie podczas pojedynków. Zdecydowanie lepiej walczy się Knucklesem a zupełną przewagę na arenie ma Tails (dzięki temu, że bez problemu rozwala jednostki latające i naziemne). Co chwila zatem pojawia się mały zgrzyt, bo zamiast cieszyć oczęta widokami na planszy, kombinujemy z przyciskami, żeby ustawić właściwego team lidera. **Ta niedogodność jest szczególnie uciążliwa, jeśli macie zamiar grać na klawiszach.** Sterowanie każdym bohaterem osobno, jak było w poprzednich częściach Sonika po prostu bardziej mi się podobało.

### Otoczka i dekoracje

Otoczenie, czyli futurystyczne miasta przyszłości, olbrzymie morza z archipelagiem wysp, pomiędzy którymi przemieszczamy się matriksowymi skokami, kłujące niebo góry, połacie zielonych lasów... jest na co popatrzeć. **Czternaście olbrzymich poziomów** prezentuje się bardzo dobrze, chociaż nie da się nie zauważyć konsolowego rodowodu gry. Mimo to jest dobrze. Trasy są nie tylko kolorowe i ładne, ale również przemyślane, wyposażone w masę przeszkadzajek, bonusów, skrótów. Można na przykład wsiąść w rakietę, hm... może raczej rodzaj bobsleja i przekonać się, jak wygląda prawdziwy zjazd "na łeb, na szyję".

Inna ciekawostka to jazda w mieście przyszłości, podczas której jest superkawałek dla fanów rolek. Nasza drużyna śmiga z zawrotną prędkością po poręczach (slide). Można nawet zrobić kilka trików, przeskoczyć na sąsiednią rurkę itp. A to oczywiście tylko ułamek takich fajnych niespodzianek.

### Słowo na niedzielę

**Sonic Heroes to gra dla fanów trójwymiarowych platformerów i Szybkiego Lopeza.** Dynamika powala, widoczki cieszą oczy, warto też założyć śliniaczek. Muzyka nie dorównuje grafice i grywalności, ale to akurat najmniejszy problem. Gorzej, że **multi w Sonic Heroes nie cieszy tak jak Story Mode i Challenge.**

Mimo że mamy sporo trybów (m.in. Action Race, Battle, Special Stage, Bobsled Race), gra wyłącznie dla dwóch zawodników i split screen nie satysfakcjonują do końca. Mam wrażenie, że ten sposób zabawy (ekran dzielony w pionie) ma więcej wad niż zalet, jego atrakcyjność wyczerpała się pod koniec poprzedniego tysiąclecia. Zmęczyłem kilka etapów w trybie multi, ale wrażenia były co najmniej średnie. To jednak lepsze niż nic, poza tym single nadal cieszy, więc już dla Story Mode i Challenge warto zagrać. Jeśli masz mniej niż sto lat, a więcej niż trzy, Sonic Heroes może dać ci całkiem sporo dobrej zabawy i emocji. Doom III się chowa. ;) **|CDA|**

SONIC HEROES

**8**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 8 |
| VIDEO | 7 |
| AUDIO | 6 |

**WERDYKT**

- ⊕ olbrzymie, ciekawe, skomplikowane lokacje
- ⊕ nowe tryby w multi
- ⊕ cztery drużyny do wyboru
- ⊕ spora grywalność

- ⊖ jedynie split screen w multi
- ⊖ brak etapów z samym Sonikiem
- ⊖ przeciętna muzyka

Team Dark nabiera rozpędu.

W trybie multi jest dzielony ekran, biednie to wygląda.

Chwila kontemplacji nad widoczkami.

# WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

## LICZY SIĘ JAKOŚĆ

# WapSter.pl®

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

## FLIRT SMS

KINGA

CHCĘ POCZUĆ DRESZCZYK EMOCJI! POTRZEBUJĘ CIEPŁA I ODROBINY PIESZCZOT. PISZCIE JEŚLI CHCECIE SWOBODNIE POFLIRTOWAĆ, ZOSTAĆ NA JEDNĄ SŁODKĄ CHWILĘ, A MOŻE NA ZAWSZE?

SMS O TREŚCI **KINGA** NA NUMER **7228**.

MAJA

KAŻDA KOTKA WYSTAWIA CZASAMI PAZURKI, A JA WYSTAWIAM WTEDY GDY... JEST MI GORĄCO. ROZGRZEJESZ MNIE DZISIAJ?

SMS O TREŚCI **MAJA** NA NUMER **7228**.

TERAZ MOŻESZ DO NAS ZADZWONIĆ NA NUMER **0-708-777-660**

Dzwonić można tylko z telefonu stacjonarnego. CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT).

## ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

18+ AN1467713X94 | AN1687447X94 | 18+ AN1467706X94 | AN1494433X94 | 18+ AN1261674X94 | AN1477057X94 | 18+ AN1467728X94

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784X94**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ.
ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784X94**).
W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

## MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

BT1770643X94 | BT1573238X94 | BT1628246X94 | BT1632556X94 | BT1827636X94 | BT1634110X94

**TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355X94:Kocham Cie** lub **BT1573231X94:Jurek** itp.).
JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355X94:Zuzia**).

## DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aventura, Obsesion | T1615174X94 | Kombi, Sen się spełni | T1669098X94 |
| Avril Lavigne, My Happy Ending | T1522374X94 | Kreskówka, Gumisie | T732064X94 |
| Big Cyc, Świat według Kiepskich | T591277X94 | Kreskówka, Zaczarowany ołówek | T713507X94 |
| Bomfunk MC's, Freestyler | T523506X94 | Mandaryna, Here I Go Again | T1508943X94 |
| C-Bool, Would You Feel | T1565675X94 | Mandaryna, L'ete Indien | T1816109X94 |
| Culture Beat, Mr. Vain | T627270X94 | Members of Mayday, 10 in 01 | T732073X94 |
| Danzel, Pump It Up | T1516253X94 | Metallica, Nothing Else Matters | T962995X94 |
| Depeche Mode, Enjoy The Silence | T680214X94 | Mezo, Aniele | T1197258X94 |
| DJ Alien, Driver | T1689385X94 | O-Zone, Fiesta De La Noche | T1669087X94 |
| Eric Prydz, Call On Me | T1674809X94 | Rocco, Everybody | T862015X94 |
| Film: Beverly Hills Cop | T653933X94 | Rocky, Gonna Fly Now | T1881312X94 |
| Film: Mission: Impossible | T668068X94 | Safri Duo, All the people in the world | T1362700X94 |
| Film: Terminator | T582744X94 | Sarah Connor, Living To Love You | T1796967X94 |
| Iron Maiden, Fear Of The Dark | T985164X94 | Scooter, Maria I like it loud | T1006912X94 |
| Ivan i Delfin, Jej czarne oczy | T1400404X94 | Serial: Czterej pancerni i pies | T919X94 |
| K-Maro, Femme Like You | T1669084X94 | Trzeci Wymiar, Zapomnij o tym | T1760985X94 |

**NOKIA**: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062X94**
**SIEMENS**: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062X94**
**MOTOROLA**: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062X94**
**MITSUBISHI**: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062X94**
**SENDO**: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062X94**
**SAGEM**: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM55062X94**
**SAMSUNG**: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062X94**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062X94**).

## PRAWDZIWE ZNACZENIE IMION

**Dowiedz się, co oznacza imię Twojego partnera bądź osoby, którą masz właśnie na oku!**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, O TREŚCI **IS32X94:A**, WPISUJĄC W MIEJSCE **A** IMIĘ, KTÓREGO **PRAWDZIWE** ZNACZENIE CHCESZ POZNAĆ, NP. **IS32X94:ANNA** LUB **IS32X94:KRZYSZTOF** LUB **IS32X94:ZOFIA**. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ SMS Z OPISEM IMIENIA, KTÓRE WYBRAŁEŚ.

## GRY JAVA NR 7928

| Gra | Numer | Telefony |
|---|---|---|
| FLIRT W PRZEBIERALNI | JV1003X94 | NOKIA,SC,SE,MT7, SAM,MV,SC6,S65 |
| TROYA | JV1001X94 | NOKIA, SE,MV,SC6 |
| SEX W AKADEMIKU | JV902X94 | NOKIA,SC,SE,MT7, SAM,MV,SC6 |
| SKOKI 3D | JV971X94 | NOKIA,MV,S65 |
| PLANET 2600 (gameloft) | JV864X94 | NOKIA,SC,SC6 |
| PRZYGODA W SAUNIE | JV903X94 | NOKIA,SC,SE, MT7,SAM,MV,SC6 |
| SPEED MANIA | JV944X94 | NOKIA,SC, SE,MV |
| ANCIENT RUINS 3 | JV956X94 | NOKIA,SC, SE,MV,SC6 |
| POKAZ 12 ZDJĘĆ - IRENE (18+) | JV544X94 | NOKIA |
| 2004 REAL FOOTBALL (gameloft) | JV862X94 | NOKIA,MV,SE,SAG |

**SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:**

**NOKIA:** NOKIA (3100,3200,3300,3510i,3650, 3660,5100,5140,6100,6200,6220,6230, 6610,6800,6820,7200,7210,7250,7650)
**SE:** SONY ERICSSON (T610,T630)
**MV:** MOTOROLA (V300,V500,V525,V600)
**SC:** SIEMENS (S55,SL55,M55)
**SC6:** SIEMENS (C60,MC60)
**S65:** SIEMENS (CX65,M65,S65)
**MT7:** MOTOROLA (T720I,T722I)
**SAM:** SAMSUNG (C100,X100,X600)
**SAG:** SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97X94**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU), W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97X94**).

## DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3rd Wish, Obsesion | PT1664460X94 | Kreskówka: Żwirek i Muchomorek | PT1693073X94 |
| Alcazar, This Is The World We Live In | PT1512860X94 | Linkin Park, In the End | PT1192462X94 |
| Big Cyc, Makumba | PT1195443X94 | Linkin Park: Nobody's Listening | PT1899248X94 |
| Ciara ft. Petey Pablo, Goodies | PT1873328X94 | Mandaryna, Here I Go Again | PT1512889X94 |
| Danzel, Pump It Up | PT1517052X94 | Mandaryna, L'ete Indien | PT1813697X94 |
| Depeche Mode, I Feel You | PT1511080X94 | Master Blaster, How old R U | PT1140899X94 |
| DJ Alien, Driver | PT1689306X94 | MBrother, Trebles | PT1892626X94 |
| DJ Aligator Doggystyle | PT1852463X94 | Nelly & Aguilera, Tilt Ya Head Back | PT1843698X94 |
| Dr. Alban, Its My Life | PT1844043X94 | Pudelsi, Dawna Dziewczyno | PT1830274X94 |
| Eric Prydz, Call On Me | PT1674348X94 | Rammstein, Ohne dich | PT1900487X94 |
| Film: Beverly Hills Cop | PT740347X94 | Rocky, Gonna Fly Now | PT1869537X94 |
| Groove Coverage, Runaway | PT1881795X94 | Safri Duo, All the people in the world | PT1362689X94 |
| Iron Maiden, Brave New World | PT1385908X94 | Sarah Connor, Living To Love You | PT1786049X94 |
| Ivan i Delfin, Jej czarne oczy | PT1400435X94 | Trzeci Wymiar, Dostosowany | PT1899622X94 |
| K-Maro, Femme Like You | PT1668507X94 | Verba, Nic więcej | PT1896640X94 |
| Kreskówka: Smerfy | PT1553231X94 | Ziggy X, This Rox | PT1891820X94 |

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452X94**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST **"PT"** WPISZ **"SA"**, (NP. **SA808452X94**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452X94**).

## SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

L867171X94 | L815827X94 | L726375X94 | L620280X94 | L598897X94 | L1901409X94 | L1897394X94 | L1889780X94 | L1870021X94 | L1830157X94 | L1269722X94 | L1179625X94 | L1175452X94 | L1106804X94
L881551X94 | L876331X94 | L811456X94 | L674785X94 | L618432X94 | L487185X94 | L1901240X94 | L1896093X94 | L1874192X94 | L1825690X94 | L1321343X94 | L1191185X94 | L1132892X94 | L1082721X94
L958110X94 | L918583X94 | L895737X94 | L711515X94 | L619906X94 | L488771X94 | L1901333X94 | L1896668X94 | L1876977X94 | L1779109X94 | L1742677X94 | L1246681X94 | L1047185X94 | L1019251X94
L1891918X94 | L1883094X94 | L1773619X94 | L1763634X94 | L1261779X94 | L1009989X94 | L1639444X94

**SIEMENS**: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660X94**
**SAMSUNG**: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660X94**
**NOKIA**: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660X94**
**NOKIA WYGASZACZ**: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660X94**
**ERICSSON:** ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660X94**
**SONY ERICSSON:** ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660X94**
**MOTOROLA:** ZAMIAST "L" WPISZ "ML" NP. **ML815660X94**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660X94**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660X94**).

## KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

BG1565992X94 | BG1567363X94 | BG1892068X94 | BG1758963X94 | BG1832817X94 | BG1832575X94 | BG1811310X94 | BG1811300X94 | BG1487271X94 | 18+ BG1416570X94 | BG1247540X94 | BG1269236X94
BG1504487X94 | 18+ BG1648630X94 | 18+ BG1892049X94 | BG1798214X94 | BG1835828X94 | BG1830588X94 | BG1811324X94 | BG1811195X94 | BG1533501X94 | BG1394907X94 | BG1646877X94 | BG1414046X94
18+ BG1613884X94 | BG1789195X94 | BG1874065X94 | BG1866053X94 | BG1865770X94 | BG1829469X94 | BG1811936X94 | BG1810999X94 | 18+ BG1726164X94 | BG1376319X94 | BG1273628X94 | 18+ BG1416569X94

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000X94**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000X94**).

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**
REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC
REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB NA ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL**

WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 129 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2005 CD 03/2005

ELD | PIŁKA Z FABUŁĄ

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 – 2005

**EA Sports najwyraźniej puszcza mimo uszu wszelkie uwagi na temat wtórności swoich gier i w równym odstępie wydaje kolejne tytuły sygnowane logo kanadyjskiej firmy. Cóż, takie są prawa biznesu. Oczywiście najlepiej sprzedającym się produktem jest FIFA, więc nic dziwnego, że w kilka miesięcy po FIFA 2005 do sklepów trafia mutacja tej gry zatytułowana UEFA Champions League 2004–2005.**

**Swego** czasu EA Sports zapełniało czas dzielący kolejne części FIFA poprzez wypuszczanie piłek traktujących o angielskiej Premier League. Temat – widać - znudził się graczom, bo tym razem jesteśmy atakowani tworem traktującym o Lidze Mistrzów. (*Rozśmieszył mnie wywiad z jednym z programistów EA Sports, w którym padło pytanie „dlaczego nie ma trybu Ligi Mistrzów w zwykłej serii FIFA, tylko jest to osobny produkt?". Odpowiedź była, rzecz jasna, kwiecista i w skrócie można ją streścić „Liga Mistrzów są to najbardziej prestiżowe rozgrywki klubowe na świecie, więc gracze zasługują, aby grać w nią jako oddzielny produkt". Zabawne. EA Sports zapłaciło za licencję, to teraz musi ją wyciągnąć z nawiązką od graczy.*)

## Piłka i fabuła

Trzeba jednak oddać UEFA Champions League 2004-2005 jedno. **Warto zagrać w tę grę, ponieważ jest to pierwsza piłka kopana z fabułą.** No tak, już parę lat temu mieliśmy w piłkach kopanych z EA Sports tryby dotyczące „scenariuszy meczowych, czyli rozpoczynaliśmy mecz w np. 70 minucie, przegrywając 0:1 i naszym zadaniem było wygranie meczu. Różnica jednak polega na tym, że w przypadku UEFA Champions League 2004-2005 jest to główny motyw gry.

## Sezon pełny zadań

Do wyboru jest drużyna z **kilku czołowych lig europejskich** (angielska, hiszpańska, niemiecka, francuska). W sumie **liczbę lig w porównaniu do takiej FIFA okrojono znacznie**, ale w końcu Liga Mistrzów to rozgrywki dla wybranych. Po wybraniu drużyny robi się znacznie ciekawiej. Gra jest mianowicie tak skonstruowana, że **przed każdym meczem właściciel klubu wydaje nam dyspozycje co do meczu.** Za wykonanie tego zadania otrzymujemy punkty, choć punkty dostajemy również za zdobywanie bramek, oddanie celnych strzałów, mecz bez straty bramki etc. Oczywiście za stracone bramki czy np. kartki punkty są odejmowane.

Co ciekawe, zadania wyznaczane nam przez szefostwo dotyczą nie tylko meczów, ale również choćby transferów. Musimy, przykładowo, sprzedać obrońcę, pomocnika, napastnika i pozyskać na ich miejsce wartościowych kopaczy o umiejętnościach wyznaczonych nam przez właściciela klubu. W sumie **w ciągu całego sezonu czeka nas pięćdziesiąt takich zadań**: począwszy od meczu decydującego o awansie do Ligi Mistrzów (czyli de facto meczu z wcześniejszego sezonu), poprzez treningi, sparingi, transfery aż po rozgrywki Ligi Mistrzów.

## Łatwo nie jest

W rzeczy samej **zadania - wbrew pozorom - nie należą do najłatwiejszych bez względu na poziom trudności.** Sam rozpocząłem granie na trzecim poziomie, by po dwóch dniach frustracji zacząć od nowa - na drugim. Cóż, nie łatwo jest strzelić dwie bramki, gdy bramkarz przeciwnika rozgrywa mecz życia i broni po dwie dobitki. Równie trudnym wyzwaniem jest strzelenie trzech bramek, gdy szef wyznaczy nam grę w tym

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

### Nowy komentator

Tony Cascarino (ur. 01.09.1962) - napastnik reprezentacji Irlandii, w której wystąpił 88 razy. W czasie swej kariery grał w klubach angielskich (Gillingham, Millwall, Aston Villa, Chelsea), szkockim Celtic oraz francuskich Marseille i Nancy. Obecnie komentator prasowy i radiowy.

meczu w defensywnym ustawieniu. Warto się jednak starać, bo właściciel klubu nie jest zbyt wyrozumiałym facetem i łatwo możesz wylądować na bruku.

### Nie samą Ligą Mistrzów gracz żyje

Oczywiście jest też w grze kilka innych trybów, ale **nie są one tak ekscytujące jak główne danie.** Ot, mamy dokładnie to, co już dziesiątki razy: mecz towarzyski, własną ligę, puchar, trening oraz scenariusze, w których sami układamy, co ma się

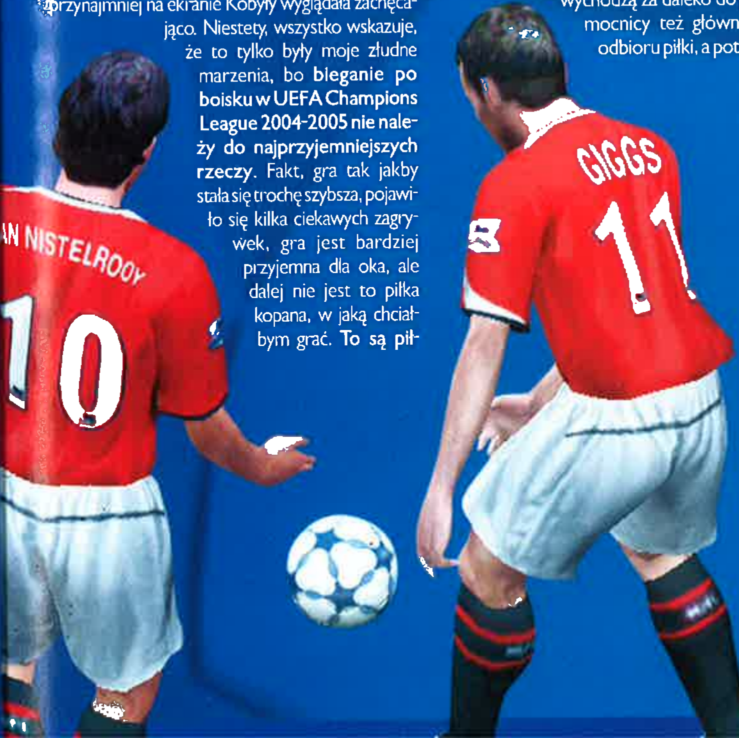
zdarzyć. Starczy jednak ględzenia o samej otoczce, choć przyznam, że tym razem to właśnie ona, a nie samo kopanie, jest najważniejsze. Jednak zanim znajdziemy się na murawie, krótko o interfejsie w menusach, albowiem **nie przypominam sobie równie koszmarnego interfejsu!** Ile trzeba się namęczyć, aby zmienić formację czy nawet przeprowadzić zmianę - to szkoda słów. Interfejs jest nieprzemyślany i w żadnym razie intuicyjny.

### Wolna piłka

Jak być może niektórzy pamiętają, odpuściłem sobie recenzowanie FIFA 2005. Dlaczego? Bo już byłem trochę znudzony tą serią, która od jakiegoś czasu nie robi żadnych postępów. Przyznaję, że FIFA 2005 przynajmniej na ekranie Kobyły wyglądała zachęcająco. Niestety, wszystko wskazuje, że to tylko były moje złudne marzenia, bo **bieganie po boisku w UEFA Champions League 2004-2005 nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy.** Fakt, gra tak jakby stała się trochę szybsza, pojawiło się kilka ciekawych zagrywek, gra jest bardziej przyjemna dla oka, ale dalej nie jest to piłka kopana, w jaką chciałbym grać. **To są piłkarskie szachy.** Nie wiem, czy ja jestem w tym odczuciu odosobniony, ale np. na trzecim poziomie nie idzie grać. Sam nie stwarzam sytuacji podbramkowych, przeciwnik też nie - i cała gra toczy się w środku boiska. Wieje po prostu przeraźliwą nudą.

### Włoska obrona

Nic w tym dziwnego, skoro **ta gra polega głównie na defensywie.** To jest jakiś absurd, że nawet przy ustawieniu 3-4-3 i ofensywnym stylu gry kontrataki wyprowadzam tylko jednym napastnikiem. Na pięciu obrońców przeciwnika. Zupełnie nie rozumiem tej gry. Tu nie liczy się zdobywanie bramek, tylko to, aby ich nie tracić... **Bez względu na ustawienie i styl, tu się broni, a nie atakuje.** Obrońcy są zawsze na miejscu, nigdy nie wychodzą za daleko do przodu. Pomocnicy też głównie służą do odbioru piłki, a potem wysłania jej w przód, bo o konstruowaniu jakichś akcji nie ma mowy. Trudno jest coś skonstruować, gdy atakuje się tak małą ilością graczy.




### Tu radio Ligi Mistrzów

Aby nie było, że tylko krytykuję UEFA Champions League 2004-2005, teraz parę ciepłych słów. **Podoba mi się postawa bramkarzy oraz kilka zagrywek,** m.in. podania. Albo taki mecz pomiędzy pierwszym zespołem a rezerwami. Jest to sparing w pełnym tego słowa znaczeniu. Zamiast meczu przy sztucznym oświetleniu na wypełnionym po brzegi wielkim stadionie walczymy z rezerwami na jakimś bocznym boisku z kiepską murawą. Fajne są przy tym efekty dźwiękowe. Okrzyki piłkarzy po hiszpańsku (grałem Realem - co za niespodzianka!) i odgłos kopanej piłki.

### Tony, Tony, Tony!

Nie są to oczywiście rzeczy wpływające jakoś szczególnie na rozgrywkę. **Bardzo dobre wrażenie pozostawia po sobie także ścieżka audio** i to z kilku względów. Po pierwsze, muzyka jest zaskakująco... znośna. Nie znam się na takiej muzie, ale jeśli mnie nie wkurza tak jak w poprzednich FIFA, to znaczy, że jest niezła. Po drugie, co bardzo istotne, pojawił się nowy komentator w osobie **Tonego Cascarino.** Pamiętacie tego dryblasa, który w latach 90, razem z Niallem Quinnem, tworzył bardzo niebezpieczny i zarazem przesympatyczny atak Irlandii? Po przejściu na piłkarską emeryturę zajął się pisaniem o piłce (pisuje dla The Racing Post i The Times oraz ma na koncie książkę autobiograficzną) oraz komentowaniem. Ze swej roboty w UEFA Champions League 2004-2005 wywiązuje się bardzo dobrze, wnosi wreszcie jakieś ożywienie. Po trzecie, podczas krążenia po menusach towarzyszy nam EA Sports Talk Radio. Jak sama nazwa wskazuje, jest to... **radio, do którego dzwonią fani i mówią o tym, co sądzą o drużynie.** Bardzo miło się tego słucha.

### Fabuła to za mało

Właśnie, choć główne danie smakuje częściowo (bo część zadań niestety jest bezsensu), chociaż wreszcie przyjemnie jest słuchać dźwięków z głośników, to jednak **gra jako całość jest taka sobie.** Liga Mistrzów kojarzy mi się z pięknymi bataliami świetnych drużyn. Z wieloma bramkami i ofensywną, otwartą grą. Czymś przeciwnym do tego, co gości obecnie na monitorze mojego komputera. **|CDA|**

7

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 8 |
| AUDIO | 8 |

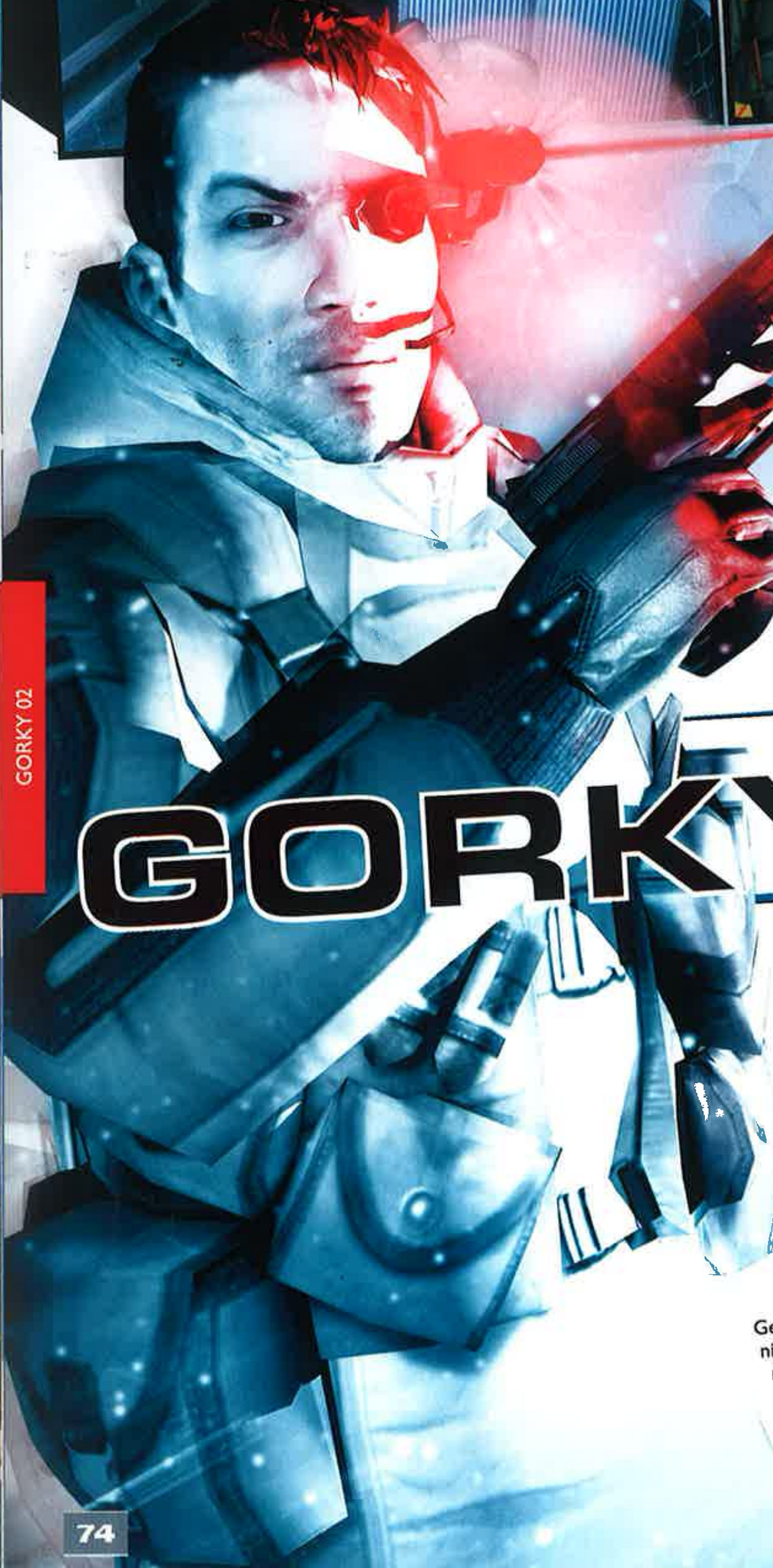
**WERDYKT**

+ Tony Cacarino za mikrofonem
+ fabuła!

- fatalny interfejs
- nudna
- taktyka???

- PRODUCENT: METROPOLIS SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: AXEL SPRINGER
- CENA: 19,90 ZŁ
- WWW.GORKY02.PL
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1000 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | SULLIVAN ZNOWU RATUJE ŚWIAT



# GORKY 02

**Cole Sullivan to człowiek do zadań niemożliwych. Działa zawsze z zaskoczenia, a podczas misji skazany jest tylko na siebie. Ostatnio mieliśmy okazję pokierować jego poczynaniami w Gorky Zero. Na kolejne przygody agenta specjalnego Sullivana przyszło nam czekać nieco ponad rok.**

**Historia** przedstawiona w Gorky 02 rozpoczyna się w momencie zatonięcia na Morzu Barentsa rosyjskiego okrętu podwodnego Komsomolec II. Okazało się, że okręt ten wypłynął z cmentarzyska wraków w okolicach Ziemi Franciszka Józefa. Błyskawiczne śledztwo prowadzi do odkrycia na tym terenie tajnych baz wojskowych i podziemnych laboratoriów. Co więcej, okazuje się, że w całą sprawę zamieszany jest niejaki Parecki - wybitny naukowiec, zajmujący się badaniem ludzkiego DNA (powinni go pamiętać gracze, którzy mieli kontakt z Gorky Zero). Sprawa jest delikatna i podejrzana. Dowództwo wysyła na miejsce najlepszego człowieka - Sullivana. Podczas naszej przygody poznamy także agentkę Tatianę (wcielając się w nią na krótki czas), która, jak się szybko okaże, nie bez powodu znalazła się w środku tego całego bałaganu.

**Generalnie fabuła jest dość ciekawa i niemal do samego końca obfituje w nagłe zwroty akcji.** Historię i rozmaite smaczki poznajemy, tak jak w poprzedniej odsłonie, przede wszystkim z rozmaitych dokumentów wykradzionych z komputerów bazy oraz cut-scenek, którymi przeplatane są poszczególne misje. Tych jest 9 i zapewniają tak mniej więcej 9-10 godzin grania.

## Bliźniacy

Schemat rozgrywki jest bliźniaczo podobny w obydwu częściach. Widać wyraźnie, że nad tymi tytułami pracowała ta sama ekipa. Jeśli spodobała ci się Fabryka Niewolników, w G02 poczujesz się jak w domu. Wszystko jest tu podobne, począwszy od przygrywającej w menu muzyczki aż po sposoby wyprowadzania strażników w pole. Oczywiście nowy tytuł Metropolis rozbudowano o pewne detale, usprawniono w kilku miejscach, mamy zdecydowanie ładniejszą oprawę i bardziej urozmaicone mapki. Tym niemniej obydwa tytuły łączy tak wiele, że w niniejszym tekście skupię się przede wszystkim na opisaniu tego, co zmieniono, oraz wskazaniu elementów, które wciąż niestety kuleją.

## Są poprawki...

**Twórcy poprawili w zasadzie większość z rzeczy, które poprawić należało.** Zacznę od detalu chyba najmniej istotnego - **ulepszono fizykę** (choć nie na tyle, by było się czym zachwycać). Rozmaite pudła czy beczki nie są już przymurowane do podłogi i spokojnie można je przesuwać. Z drugiej zaś strony, krzesła muszą ważyć chyba z tonę, bo nie drgną ani na milimetr.

Najistotniejsze usprawnienia, bo przekładające się na grywalność, poczyniono w zakresie sterowania naszym bohaterem. **Sullivan może w końcu skakać**, choć wyraźnie sprawia mu to trudność (za ciężki plecak?). Twórcy dodali też coś, czego zabrakło w pierwszej części - **celownik optyczny przy snajperce**.

Z pewnością najważniejszą - bo wpływającą na komfort gry - zmianą, jest **możliwość poruszania się biegiem w trybie widoku zza pleców bohatera**. Jak zapewne pamiętacie, w Fabryce Niewolników przy takim ustawieniu kamery mogliśmy jedynie skradać się. Bieg był możliwy tylko w widoku z góry (rzut izometryczny), który to z kolei dość znacznie ograniczał naszą widoczność. W efekcie gra sprowadzała się do ciągłego przełączania z trybu na tryb, co irytowało graczy. Na szczęście problem ten należy już do przeszłości.

By nie było zbyt monotonnie, wprowadzono też **dwie minigierki** (obie na czas). Pierwsza to jazda skuterem, a druga - lawirowanie pontonem między minami w ciasnych tunelach bazy. Obie są niestety mocno średnie, głównie przez dość toporne sterowanie.

## ...stare niedociągnięcia również

Rzecz nie wpływająca co prawda na grywalność, ale kłująca dość mocno w oczy. Podobnie jak w poprzedniej odsłonie, tak i tutaj wszystkie komputery w odwiedzanych przez nas lokacjach są wyposażone w bezprzewodowe myszki i klawiatury. Na domiar złego nasz milusiński **wszelkich włamów dokonuje po raz kolejny siłą umysłu**. Żadnej, potrzebnej w takiej sytuacji animacji nie uświadczymy. Dziwi to niedopatrzenie, tym bardziej że w przypadku innych czynności (np. przeszukiwanie ciał wrogów, przenoszenie ich, itd.) postarano się o stosowne animacje. Jak mówię, nie przeszkadza to zupełnie w grze, ale niedopatrzenie jest.

**Gorky 02 jest ciekawszy, bardziej urozmaicony i ładniejszy od poprzednika. Gdyby jeszcze dopracowano mocno kulejącą AI...**

## AI mocno kuleje

**AI postaci to sprawa dyskusyjna. To też największa bolączka tej gry.** Po wejściu do kolejnego korytarza niczego nie mogłem być pewien. Czasem zdarzały się sytuacje, że wróg dostrzegał mnie ze sporej odległości, gdy byłem niemal całkiem schowany za przeszkodą, wychylając głowę dosłownie na milimetry. Jakim cudem mnie zobaczył? I przede wszystkim, co zobaczył? Skrawek czoła? Włosy? Z odległości plus minus 20 metrów? Bzdura, tyle powiem. Szkoda, że nie pokuszono się o zaimplementowanie w grze prostego wskaźnika ukrycia, z jakim często mamy do czynienia w skradankach (Manhunt, Splinter Cell, Thief). Z drugiej zaś strony, tytuły te bazują z reguły na kryciu się w cieniu, a tych w G02 praktycznie nie uświadczymy. Cała baza jest oświetlona niczym supermarket na święta.

Gdy w pewnym pomieszczeniu przestałem się bawić w podchody i idąc na żywioł ze śpiewem na ustach wytłukłem z automatu czterech strażników, piąty, którego nie zauważyłem, dalej spał sobie w najlepsze z twarzą na klawiaturze. To się dopiero nazywa kamienny sen. Inna sprawa, że chyba niemal co drugi napotkany przeze mnie koleś siedzący przy biurku najzwyczajniej w świecie przycina komara. Dziwnie to wygląda.

**Niemal każdy przeciwnik, na jakiego natrafiłem, mógł się pochwalić iście sokolim wzrokiem.** Ba, rentgenowskim nawet (na ostatnich poziomach ich wyczulone zmysły doprowadzały mnie nieraz do szału). Wystarczy jednak tylko pobawić się „cichą amunicją", by z psów myśliwskich pozamieniali się w skończonych kretynów, których nic nie rusza... Nawet widok kumpli padających jak muchy.

Przykład - siedzi sobie dwóch misków jeden obok drugiego, każdy przy swoim biurku. Podchodzę z tyłu, ładuję ową cichą amunicję i strzelam pierwszemu w głowę. Gość osuwa się z krzesła na ziemię, niemal ocierając się o kumpla. A ten nic. Kompletnie! Dziwne, prawda? A to jeszcze mały pikuś. Raz wytłukłem aż 4 pacjentów, którzy stali jeden obok drugiego za jakąś barykadą z pudeł. Wystarczyło jednak załadować cichą amunicję i po kolei, wychylając się zza przeszkody, celnym strzałem w głowę usuwać niemilców. Padali jak kaczki i ani jeden nie zareagował na nagłe zejście współtowarzyszy. **Ani jeden!**

## Uszy nie więdną

**Oprawa dźwiękowa to jeden z największych plusów gry.** Ponownie odpowiada za nią Scorpik, człowiek, którego chyba przedstawiać nie trzeba. Po raz kolejny wykonał kawał dobrej, profesjonalnej roboty. Kawałki skomponowane na potrzeby gry stanowią świetne tło do wszystkiego, co dzieje się na ekranie.

Jeśli chodzi o głosy postaci, również nie mam zastrzeżeń. W głównego bohatera ponownie wciela się Mirosław Baka, który do tej roli świetnie się nadaje. Z bardziej znanych nazwisk pojawia się również Ania Przybylska, która użyczyła głosu agentce Tatianie.

## Nerwy zszarpane

**G02 jest wyraźnie trudniejszy od poprzednika** i to się chwali, bo pierwsza część była dość banalna, a zbyt prosta zabawa nuży. Wszystko jednak do czasu, bowiem misja 7 i 8 to momentami zdrowe przegięcie. Wrogów jak „mrówków", apteczek jak na lekarstwo, do tego jeszcze te cholerne „czasówki", których po prostu nie-na-wi-dzę! I teraz przejdź przez taki odcinek, gdy masz na to 4 minuty. Przeciwników wielu i nie ma mowy o pójściu na żywca, bo 2 celne strzały i po tobie. A apteczek, jak już mówiłem, mało. Trzeba oszczędzać. Więc skradasz się, czaisz... Zauważył cię... quick load. (Który na domiar złego trwa o wiele dłużej, aniżeli w GZ.) Jeszcze raz. Tym razem go położyłeś. Ale dostajesz śmiertelny strzał z innej strony. Na drugim końcu hali stoi snajper, którego nie dostrzegłeś. OK, jeszcze raz. Tym razem się udało. Ale niestety czas minął. Za bardzo się guzdrałeś. Game Over.

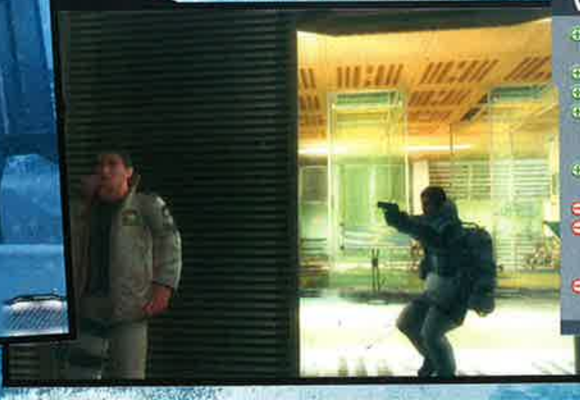
I tak powtarzasz, raz za razem, włosy wyrywasz garściami, kliniesz i zastanawiasz się w duchu - **kto u licha odpowiada za tak nierówny poziom trudności?** Jakim cudem pierwszych 6 misji przeszedłem z palcem w nosie, a te ostatnie doprowadzały mnie do nerwicy? Rozumiem, że ostatnie misje są zwykle trudniejsze - ale taki nagły kontrast?

## Jest dobrze, ale mogło być lepiej

Gorky 02 jest jak na mój gust kontynuacją w miarę udaną. Mamy tu krok naprzód w stosunku do Fabryki Niewolników. Dodam - krok w dobrym kierunku. **Gorky 02 jest ciekawszy, bardziej urozmaicony i ładniejszy od poprzednika.** Krótko mówiąc - lepszy. Dlaczego więc ocena niższa niż w przypadku pierwszej części? Cóż... Mocno ją zaniżyła niedopracowana AI.

Grę polecam fanom skradanek, szczególnie tym, którzy dobrze się bawili przy Fabryce Niewolników. Jasne, że nowy Gorky nie ma startu do gigantów, takich jak MGS czy Splinter Cell. To zupełnie inna liga. Ale też cena się różni, prawda?

PS Już pojawił się patch poprawiający błędy AI, fizykę, sterowanie... Nie można było tak od razu? Tym niemniej oceniam wersję kioskową, bo skoro twórcy uznali ją za godną sprzedaży - to oceny też. **|CDA|**



**7**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 6 |
| VIDEO | 7 |
| AUDIO | 8 |

**WERDYKT**

- ⊕ przyzwoita, klimatyczna grafika
- ⊕ świetna muzyka
- ⊕ ciekawy scenariusz
- ⊕ poprawiono niedociągnięcia z pierwszej części
- ⊕ cena

- ⊖ kulawe AI postaci
- ⊖ wciąż zbyt duże ograniczenia w sterowaniu
- ⊖ nierówny poziom trudności

PRODUCENT: THIRD WIRE PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: THIRD WIRE PRODUCTIONS

WWW.WOVGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | PODRÓŻ W PRZESTRZENI I (NIESTETY) W CZASIE

# WINGS OVER VIETNAM

**Jeszcze nie tak dawno w felietonie odtrąbiłem koniec symulacji, a tu proszę - z rzadka, ale coś ciekawego się pojawia. Cieszy, że ktoś chce jeszcze robić takie gry – które nie są ani quasi-strzelaniną dla mas, ani też odpryskiem po premierze kolejnego kinowego superhitu o wiropłacie w płomieniach.**

**Ba, nie jest to też** pean na cześć amerykańskiego żołnierza walczącego ze światowym terroryzmem! Czymże więc jest Wings over Vietnam? Odpowiedź brzmi: **porządną, choć przeciętnie wykonaną grą dla ludzi, którzy gratkę pilotowania wołowatego Intrudera przedkładają nad nieustającą akcję i graficzno-dźwiękową fanfaronadę.**

## Deja vu

Zaraz po uruchomieniu tego cuda doświadczyłem małego deja vu, które stało się przyczynkiem do kilkuminutowego mitrężenia szarych komórek i przeszukiwania dawno nieodwiedzanych obszarów pamięci. Efektem tej umysłowej gimnastyki było wyłowienie spośród dziesiątek podobnych do siebie tytułów dawno już spisanego na straty **Strike Fighters: Project One**. Ot, byłem człowiekiem małego ducha – błogosławieni, którzy nie tracą nadziei! Szkopuł w tym, że kiedy w 2002 roku bawiłem się Strike Fighters, był on średnio zaawansowaną wersją beta. Minęły dwa lata, a produkt Third Wire Productions zmienił nazwę **i jak był, tak pozostał mocno niedokończony...**

## To nie Irak

Strike Fighters miał oferować zarówno wietnamski, jak i bliskowschodni teatr działań. Jak widać na załączonym obrazku, z tej pary ostał się już tylko azjatycki kraj, w którym Amerykanie przez dziesięć lat prowadzili beznadziejną walkę z przyrostem naturalnym wroga. Działo się to w czasach, gdy większość walk powietrznych odbywała się jeszcze przy zachowaniu kontaktu wzrokowego (pociski kierowane posiadały jeszcze wiele niedoskonałości), a bomby kierowane laserowo były w powijakach. Tak więc piloci dziesiątkami ginęli, bombardując od kilku miesięcy ten sam most (tudzież kępę drzew, w której - zdaniem wywiadu - rzekomo ukrywał się nieprzyjaciel) albo ratując zestrzelonych wcześniej kolegów. Czyli ogólnie rzecz biorąc – zapowiadało się emocjonująco. Lecz cóż z tego, że idea niezła, gdy realizacja skrzeczy...

## Starość nie radość

Przez te dwa lata **engine graficzny postarzał się o całą epokę**. W rezultacie oglądamy poprawnie wykonane modele samolotów, zawieszone na tle szaro-buraczano-zielonej pulpy. Dwa lata temu ruchome powierzchnie sterowe, szczegółowe tekstury, pieczołowicie odwzorowany kamuflaż oraz smaczki takie jak piloci rozglądający się po nieboskłonie przysporzyłyby grafikom zasłużonych laudacji. Dziś, po skonfrontowaniu z modelami ze Sturmovika, nawet słowo „poprawne" zdaje się użyte łaskawie, zwłaszcza gdy spojrzymy na otoczenie. **Graczom obdarzonym jaką taką estetyczną wrażliwością w ogóle odradzałbym schodzenie poniżej sześciu tysięcy stóp.** No, chyba że chcą odbyć podróż nie tylko w przestrzeni, ale i czasie. Rozciągający się za oknem pejzaż miast wyjść spod pędzla wprawnego artysty, wygląda niczym wyciosany siekierą drwala. Kanciastość krajobrazu nie należy - rzecz jasna - do kategorii grzechów ciężkich, aliści z premedytacją rozsmarowano po nim wiadro pomyj. Lepiej więc

WINGS OVER VIETNAM

**A jednak, mimo tej graficznej nędzy, można doszukać się akcentów, które stawiają WoV na równi z najnowszymi grami.**

trzymać się jak najdalej ziemi, bo wtedy zarówno wijące się w dole zawijasy rzek, jak i wołające o pomstę do nieba miasta wyglądają znośnie i nie trzeba sięgać po papierową torbę, której niestety nie ma na standardowym wyposażeniu amerykańskich maszyn.

### Cała para w lusterko!

A jednak, **mimo tej graficznej nędzy, można doszukać się akcentów, które stawiają WoV na równi z najnowszymi grami**. Mowa tu przede wszystkim o... **wymaganiach sprzętowych**, które nijak nie przystają do poziomu oprawy. Na moim sprzęcie gra chodziła letnio, ale już na Celeronie 1,4 GHz engine miał inklinacje do wielce nieprzyjemnej czkawki (przypominam, że w betę Strike Fighters rżnąłem dwa lata temu na o wiele słabszej konfiguracji).

Dałoby się to przełknąć, gdyby blaszak miał się przy czym napracować... ale gdzie tam. Wystarczy spojrzeć na mapę, by się przekonać, że **teren został poskładany z gotowych fragmentów**, które to rozwiązanie z pewnością nie nastaje zbytnio na pojemność RAM-u czy moc procesora. Sporo pary idzie na generowanie dość ostrego obrazu w lusterkach wstecznych (gdy lecimy po łuku, dostrzeżemy w nich nawet własne spaliny), co na szczęście da się wyłączyć.

### Lot Marudera

Bądźmy jednak sprawiedliwi. Są w grze rzeczy warte i ciepłego słowa. Np. **model lotu**. Generalnie jest dobry. Przeładowane maszyny są bardzo podatne na przeciągnięcia i trzeba nimi sterować bardzo ostrożnie. Silniki odrzutowe (szczególnie w starszych bombowcach) nie są tak wydajne jak we współczesnych maszynach, natomiast Phantom... cóż, ciasne skręty nie były jego mocną stroną.

Warto wspomnieć też o **Sidewinderach**. To chyba pierwszy symulator, w którym latają jak na filmach dokumentalnych z tamtego okresu. Zamiast prującego po prostej pocisku, zostawiającego za sobą prostą smugę, obserwujemy niewielki ognisty punkcik, lekko wirujący i zostawiający za sobą niewielki obłoczek dymu.

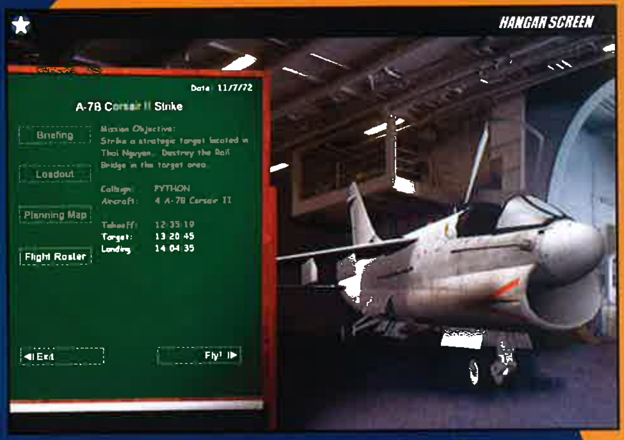
### Wpadki i upadki

Spróbujmy zatem pogmerać nieco w opcjach graficznych i zobaczmy, co to pomorze. I tu kolejny zgrzyt, bowiem **nie można tego zrobić w trakcie lotu**. Kiedy wciśniemy ESC, powodujemy od razu koniec misji (jak można się spodziewać - z fatalnym rezultatem). Zanim się do tego przyzwyczaimy, parę razy zaprzepaścimy efekty dotychczasowych starań. Jest to niesłychanie irytujące w trakcie kampanii, w której na naszym koncie automatycznie zapisywana jest nieudana misja. Wiem coś na ten temat, nie pytajcie o szczegóły, bo tych bez kilku przekleństw z siebie nie wyduszę. Z drugiej strony, osiągnięcia i odznaczenia pilota i tak nie przechodzą z jednej kampanii do drugiej, zatem straty nie są specjalnie dotkliwe.

Problem raczej w tym, że **ogólna liczba niedoróbek uniemożliwia dobrą zabawę**. Nawet kiedy wytężymy wszystkie siły, aby wczuć się w klimat, **ręce opadają na widok połowy dywizjonu rozbijającego się przy starcie na skutek błędów w pilotażu**. Operowanie z lotniskowców rozczaruje zarówno fanów symulacji przez duże „S", jak i osoby złaknione akcji. Tych pierwszych zniechęcą beznadziejnie łatwe lądowania (właściwie każde przygrzmocenie z dużą prędkością w pokład pod kątem mniejszym niż dziewięćdziesiąt stopni kończy się powodzeniem), tych drugich zaś zupełny bezruch na ziejącym pustkami okręcie. Po wlocie całą formacją nad ląd na próżno nasłuchiwać znajomego komunikatu „suche stopy" albo innych oznak poddających w wątpliwość lenistwo autorów. Ponoć w Sieci dostępny jest już Service Pack 3, co tylko potwierdza smutną prawdę, że gra, która w 2002 r. była niedokończona – tak też pozostała.

*WoV oferuje trzy historyczne kampanie: operację Rolling Thunder, Linebacker oraz słynne „bombardowania gwiazdkowe" (Linebacker2). W zmaganiach tych stajemy niestety wyłącznie po jednej stronie, nietrudno się domyślić, po jakiej. Rekompensuje nam to z nawiązką urozmaicona zawartość hangaru. Zainteresowanych historią lotnictwa nie trzeba przekonywać do gry, w której latamy F4 Phantom II (wersje: B,C,D,E i J), A4 Skyhawk (B,C,E,F), dwumiejscowym A6 Intruder, A7 Corsair II (A i B), F100D Super Sabre, F105D Thunderchief oraz F8E Crusader.*

**Gra, która w 2002 r. była niedokończona – tak też pozostała.**




### Lądowanie marudy

W obliczu panującej posuchy, jako, fani symulatorów, nie powinniśmy narzekać – a cieszyć się, że ktoś jeszcze o nas pamięta.

Ale jakże się tu nie krzywić, gdy usiłują cię nakarmić kaszanką, podczas gdy na podniebieniu pamięta się jeszcze smak kawioru i ostryg? No dobra, ta gra kaszanką nie jest. Ale do pierwszej ligi jej daleko. **|CDA|**

**5**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 6 |
| VIDEO | 4 |
| AUDIO | 4 |

**WERDYKT**

- + tematyka
- + samoloty (rodzaj i wielość typów)
- + parę smaczków
- − grafika!
- − mocno niedorobiona i dość niestabilna

PRODUCENT: MERCURY STEAM
DYSTRYBUTOR: NOVA GRA
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.SCRAPLAND.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 01/2005
CD 01/2005

CONSTANTY FOCH | JA, ROBOT – TY, CZŁOWIEK!

# AMERICAN McGEE PRESENTS SCRAPLAND

**Mam metalowe dłonie, metalowe nogi, metalowy korpus i metalową głowę wypełnione elektronicznymi układami, kabelkami, stykami, diodami. Procesor wykonujący miliony operacji na sekundę to mój mózg, a szyna główna rozprowadzająca elektryczne impulsy do wszystkich podzespołów i modułów mojego metalowego ciała to rdzeń kręgowy. Oto ja, robot. D-Tritus. Witam!**

**Właściwie** nie wiem, dlaczego z wami gadam. Jesteście – tfu! - ludźmi. Istotami, których do końca nie rozumiem. Jesteście stworzeni z biologicznej tkanki, do działania nie potrzebujecie elektrycznej energii. My, roboty, nie wpuszczamy was na planetę Scrapland, do miasta Chimera. Każdy przybysz, zanim się tu dostanie, jest dokładnie skanowany czujnikami, które mają stwierdzić, czy na pewno, bez wątpienia i niezaprzeczalnie składa się w 100% z elementów mechanicznych. Bo nie chcemy tu żadnych „biologicznych". Dlaczego z wami gadam? Hmmm.... To chyba jakiś błąd algorytmu. Zawsze zresztą miałem kłopoty z głównym procesorem. I z pamięcią RAM. Tak jak wtedy, kiedy trafiłem na Chimerę...

## Robota dla robota

Nie wiem, skąd się tam wziąłem, ani dokąd zmierzałem. Reset pamięci? Być może. Po prostu frunąłem swoim kosmicznym motocyklem przez odległy system gwiezdny gdzieś na pograniczu galaktyki. Frunąłem, coś stuknęło, przeskoczyło, spięło się i skręciłem w lewo. Nie, w prawo.... Nie... nie pamiętam. W każdym razie na raz wylądowałem na stacji kosmicznej orbitującej wokół planety Scrapland, na dwa przeszedłem przez procedurę weryfikującą moją stuprocentową mechaniczność, na trzy dostałem robotę. Bo każdy robot robotę mieć musi. *Everybody needs somebody to love!* Przynajmniej w mieście Chimera.

Niestety, nie tylko atrakcyjne (finansowo), ale i te mniej poważ(a)ne – jak np. projektant gier – posady były już obsadzone, **dostał mi się więc zawód, którego absolutnie nikt nie chciał.** Co za zawód! **Reporter.** W świecie Scraplanda profesja nieciekawa i mało płatna. Szczęściem w nieszczęściu to w biedzie poznaje się prawdziwych przyjaciół. I tak spotkałem Berto...

To zielone to też ja. ;-)

Betty, dziewczyna mojego szefa, to obiekt pożądania wszystkich robotów w Chimerze.

SCRAPLAND

## American McGee

Są projektanci gier, którzy mają ogromny dorobek, a nikt ich nie zna, są też tacy, których zna wielu, choć ich zawodowe osiągnięcia są dość mizerne. American McGee należy do tej drugiej grupy. Zaczął karierę od projektowania poziomów i produkcji dźwięku w id Software (pracował nad Doomem 2, grami Quake i Quake 2). Jego pierwszym autorskim projektem była gra American McGee's Alice, bazująca na wątkach Alicji w krainie czarów. A potem... Potem były tylko zapowiedzi. McGee miał wyprodukować gry na podstawie Czarnoksiężnika z Oz, oparte na baśniach braci Grimm, ale wszystkie te projekty zostały zawieszone. Scrapland to pierwsza gra wyprodukowana przez McGee od czasu Alice. Całkiem niezła – może więc wkrótce jego dorobek będzie w branży równie znany jak jego nazwisko?
Więcej o American McGee znajdziecie na stronie www.americanmcgee.com.

## Krzemowy hazard

Berto. Gdyby nie Berto, miałbym pewnie niemałe kłopoty ze znalezieniem się w mieście Chimera. A skoro już się tam znalazłem, dobrze byłoby wiedzieć, co w kablach skwierczy. A Berto migiem wszystko mi wyjaśnił. Na początek zaprowadził mnie do Rusty'ego, robota-mechanika, u którego w warsztacie mogłem samodzielnie konstruować pojazdy. Nie kosmiczne, a uliczne, bo w Chimerze **wszyscy fruwają między budynkami wehikułami latająco-lewitującymi**. Na początku mogłem pozwolić sobie tylko na bardzo prosty stateczek – nie miałem ani pieniędzy, ani planów, by stworzyć coś większego – ale później, wierzcie mi na słowo, latałem prawdziwymi bestiami, szybkimi, świetnie uzbrojonymi, grubo opancerzonymi.

Berto opowiedział mi także o **Szalonym Graczu**, zwariowanym robocie, który uwielbia zakłady. W drodze do pracy odwiedziłem go, poznałem i przyjąłem zasady jego gry. Umowa była prosta – on dzwonił z informacjami o zadaniu, ja miałem tylko jak najszybciej je wykonać. Te nieoczekiwane wyzwania Gracza bardzo mi się spodobały – stanowiły niezłe urozmaicenie rutynowej pracy reportera, a nagrody za hazardowe zwycięstwa okazywały się zazwyczaj więcej niż przydatne. No bo który z robotów – oczywiście w szczycie formy, bez przerdzewiałych kabli – pogardziłby nowymi planami konstrukcyjnymi statków?

Żeby tylko mnie nie rozpoznali...

Podczas walki możesz uzupełnić amunicję, zbierając ikonki na ulicach.

## Mów biologicznie, człowieku!?!

Wśród czytelników CD-Action jest wielu biologicznych, którzy mogą mieć kłopoty z rozszyfrowaniem zawiłego myślotoku D-Tritusa. Specjalnie dla nich przygotowaliśmy tę ramkę...

**Scrapland to gra łącząca elementy przygodówki i akcji, którą można na upartego porównać do serii Grand Theft Auto** – z tym, że dzieje się w kosmosie, a swoboda gracza, choć spora, jest jednak bardziej ograniczona. Zdecydowaną większość gry wypełniają zadania związane z główną osią fabuły. Zadania te sprowadzają się najczęściej do powietrznych walk z latającymi wehikułami lub też wcielania się w inne roboty i wchodzenie pod tą przykrywką do miejsc inaczej niedostępnych. Twórcom gry zabrakło trochę pomysłów na zróżnicowanie misji, często więc wykonuje się różne wariacje tych samych czynności, ogólnie jednak nie jest to poważna wada gry.

**Scrapland zyskuje dzięki fenomenalnej oprawie graficznej**, wyróżniającej się charakterystycznym, bardzo eklektycznym stylem. Mówiąc inaczej, Scrapland wygląda jak podana z dużym poczuciem humoru mieszanka Gwiezdnych Wojen (roboty) oraz Łowcy androidów i Piątego Elementu (świat). **Poza tym gra pełna jest dowcipów, anegdotek, ironicznych scenek** – a to coś, czego w ostatnich PC-towych produkcjach bardzo brakuje.
To właśnie ten klimat powoduje, że na tę produkcję warto zwrócić uwagę – nie jest pozbawiona drobnych wad, ale naprawdę bawi!!!

## Niemała matryca

Ale, ale... Roboty do roboty. A robota rzeczywiście była brudna. Dosłownie i w przenośni. Pierwsze reporterskie zadanie przeniosło mnie do łazienki arcybiskupa Wielkiej Bazy Danych – miałem zrobić z nim wywiad, ale ta szycha, klocek jeden, spuścił mnie z wodą. A kilka godzin później ktoś go zamordował. Tu należy się kilka słów wyjaśnienia. Każdy robot, ja, arcybiskup, Berto, nawet ty... no nie, ty jako człowiek nie... W każdym razie każdy z nas, robotów, matrycę swojej osobowości ma zapisaną w Wielkiej Bazie Danych.

Kiedy stanie się coś złego, jakaś iskra przeskoczy nie tak jak trzeba, jakiś układ eksploduje nocą z mocą atomowej bombki, któryś z kabelków przepali się w niewłaściwym momencie, wystarczy ściągnąć z WBD zapis matrycy robota i... trzask, prask, zoom, zoom, vroom - już chodzi on po Chimerze, jakby nic się nie stało. Oczywiście pod warunkiem, że ma gotówkę na pokrycie kosztów operacyjnych, czyli, jak to się tu nazywa, kupno dodatkowych żyć. Ale nawet kiedy mamony nie ma, powrót do świata mechanicznych jest możliwy – ot, lądujesz wtedy w więzieniu, a odpowiednie służby zatrzymują cię do wyjaśnienia okoliczności twojego wejścia w niebyt. Czyli zejścia. Ale, ale... Wracając do zajścia z arcybiskupem. Jemu akurat ktoś zrobił arcypsikusa. **Usunął jego matrycę osobowości z Wielkiej Bazy Danych**. Mówiąc krótko, usunął go na dobre. I na stałe. A ja zostałem wyznaczony przez mojego szefa, by odkryć, kto to zrobił i dlaczego. Dlaczego ja?

## Mechaniczna menażeria

Co za los, że taki los spotkał właśnie arcybiskupa. Bo przecież to arcybiskup i inni biskupi pilnują Wielkiej Bazy Danych jak własnego interesu. Bo choć nieoczekiwane styki i spięcia nie zdarzają się zbyt często, to jednak przywracanie zbłąkanych matryc do świata mechanicznych jest interesem wielce intratnym. Czy to było motywem morderstwa? Zanim doszedłem do rozwiązania tej zagadki, padło jeszcze kilka trupów, a ja... Ja poznałem każdy chyba typ robota zamieszkującego Scrapland. A przyznać trzeba, że była to menażeria typów więcej niż interesujących. Jak choćby **różne rodzaje robotów policyjnych** - od wielkich, poruszających się na dwóch kółkach gigantów z wielką spluwą zamontowaną na stałe na ramieniu aż po fruwające elektroniczne sondy ze skanerami i kamerami. Jeśli masz nieczystą pamięć podręczną i dasz się zeskanować, od razu wiedzą, że coś przeskrobałeś.

Walka z policją nie ma większego sensu, jedyne wyjście w takiej sytuacji to uciekać, gdzie krzem kwitnie aż do chwili, w której wskaźnik „poszukiwany" spadnie do zera. To wcale nie takie proste, bo przedstawicieli władzy jest na Chimerze sporo, więc ledwie uciekniesz jednemu, możesz wpaść w skanery kolejnego. Takie życie. A właściwie algorytm. Ciekawe typki to też bankierzy zajmujący się... okradaniem innych robotów. Albo pielęgniarki, których jedyną umiejętnością jest deaktywacja zepsutych maszyn przy użyciu wielkiego pneumatycznego młota. A najlepsze było to, że dzięki znajomości z Sebastianem - starym, zapomnianym robotem fotograficznym, znalazłem sposób na to, by... **włamać się do Wielkiej Bazy Danych i dzięki temu wcielać się w dowolnego robota.** Oczywiście przejmując wszelkie jego umiejętności. Nie raz i nie dwa wykorzystałem to podczas prowadzenia mojego dziennikarskiego śledztwa...

## Wersja PL

Gra Scrapland wydana zostanie w Polsce **od razu w wersji zlokalizowanej**. Będzie to lokalizacja kinowa. Jakość tłumaczenia stoi na bardzo wysokim poziomie - tłumaczom udało się zachować humor, językowe kalambury oryginału i przenieść je na polski grunt (jak w filmach Shrek czy Asterix i Kleopatra). Jedyne potknięcia to brak tłumaczenia w kilku animowanych przerywnikach (są one przygotowane w inny sposób niż reszta gry jako gotowe filmiki) oraz brak tekstowego tłumaczenia kilku – na szczęście nieistotnych - wypowiedzi brzmiących w kilku lokacjach w tle.

Skanują mnie... Zaraz wpadnę!

## Misja w misję, toczka w toczkę

A to śledztwo... Powiem tak - szybko się zorientowałem, dlaczego nikt nie chciał fuchy reportera. Bo choć zagadka okazała się skomplikowana, wątki mieszały się jak należy, a i sam motyw zbrodni był pasjonujący, droga do odkrycia prawdy chwilami dość mozolna. Ledwo udało mi się wpaść na jakiś ślad, ledwie dowiedziałem się, kto może udzielić mi dalszych informacji – stawałem w miejscu. **Każdy robot w łańcuszku kolejnych informatorów, niech im wszystkim wiatraczek na procku stanie, miał dla mnie zadanie do wykonania.** Ja rozumiem, nic za nic, ale ile można uganiać się latającym wehikułem po ulicach, strzelając do jakiejś kupy złomu, która miała tego pecha, że nastąpiła na odcisk akurat mojemu informatorowi? Albo podszywać się pod innego robota, by wejść gdzieś, gdzie mnie, reportera D-Tritusa, wpuścić nie chciano. Problem – choć przyznaję, że jak na to patrzę z dystansem, nie aż tak wielki – polegał na tym, że tym moim pordzewiałym informatorom **brakowało inwencji i zadania, jakie dla mnie wymyślali... No cóż – powtarzały się.** Bo jaka jest tak naprawdę różnica między zniszczeniem pięciu czy siedmiu fruwających statków? Hę?

## Ni to statek, ni to fura

Latające wehikuły – trudno inaczej je nazywać, bo to ani statki kosmiczne, ani samochody – buduje się w zakładzie Rusty'ego na podstawie planów zdobywanych sukcesywnie w trakcie gry. To jeden z ciekawszych jej elementów. Gracz ma dość spore możliwości wpływania na ostateczny kształt skonstruowanej maszyny, decyduje o jej silniku, pancerzu, uzbrojeniu i innych dodatkach.

D-Tritus ma do dyspozycji garaż, w którym mieści się aż 9 pojazdów, może więc przygotować różne maszyny do różnych zadań, np. lepiej uzbrojone i bardziej opancerzone do misji bojowych, a szybsze, bardziej zwrotne do wyścigów.

O wehikuły warto dbać – zniszczenie takiego statku to konieczność ponownego jego zakupu, a choć pieniądze w świecie Scrapland zdobyć łatwo (wcielając się w Bankiera i wysysając pieniądze z niczego nie podejrzewających robotów), jednak latające statki są baaaaaaaardzo drogie.

W tej postaci łatwo uciekniesz z więzienia.

**Scrapland to gra łącząca elementy przygodówki i akcji, którą można na upartego porównać do serii Grand Theft Auto**

### Wizory wysiadają

Na szczęście wszystko działo się na Chimerze. A Chimera... Ach, Chimera! Raj maszyn przez maszyny stworzony. **Miałem na co popatrzeć.** Moje wizjery, mimo że napędzane starą już dziś technologią GeForce 6600 GT ze 128 megabajtami RAM-u, dawno nie widziały czegoś równie zachwycającego. Nie chodzi nawet o wszechobecny błysk metalu, szaleństwo kolorów, piękno dziesiątków szczegółów lśniących na latających pojazdach, korpusach robotów, ścianach budynków, tylko o genialny zamysł, z jakim to wszystko wymyślono i zaprojektowano. Każda dzielnica Chimery – od dystryktu biznesowego, przez centrum po cmentarzysko złomu - **ma odrębny charakter i na pierwszy rzut oka różni się od pozostałych.**

Fruwające wehikuły, o ile tylko zwolnią na chwilę tak, byś mógł się im przyjrzeć, zachwycają elegancką linią, projektem karoserii. A roboty... No i nie myślcie, że coś ze mną jest nie teges, ale każdy z mieszkańców Scrapland ma własną osobowość, zdaje się unikatowy, zupełnie tak jak... ludzie. Tam do śrubki, co to za skojarzenia! Oczywiście bez urazy... A wracając do Chimery... Nie pamiętam - no dobrze, wiem, że w ogóle niewiele pamiętam, ale... bym widział kiedyś coś równie imponującego, zapierającego dech w piersiach jak wizyta w samym wnętrzu Wielkiej Bazy Danych. To widok, który zapamiętam aż do ostatniej operacji binarnej wykonanej przez mój procesor. Wam też na pewno zostałby w głowie na zawsze, gdyby tylko nadarzyła się okazja, byście mogli odwiedzić ten świat. Może się nadarzy? Kto wie...

### Pożegnanie z humorem

A jeśli okazja się nadarzy – szczerze zapraszam. Ja już opuszczam planetę Scrapland, miasto Chimera, ale **mimo że robota wykonana tu przeze mnie była chwilami mozolna, mało zróżnicowana, nawet denerwująca, nie żałuję ani sekundy.** Poznałem tu niesamowitych kumpli, rozwiązałem niezwykłą zagadkę, a każda niemal chwila była okazją do śmiechu i uśmiechu. Chciałbym, żebyście mogli przeżyć to razem ze mną. A teraz... Komu w drogę, temu w baki paliwo jonowe. Lecę! Może się jeszcze spotkamy...? **|CDA|**

Chimera to miasto, które zapiera dech w piersiach.

**7+**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 9 |
| AUDIO | 7 |

**WERDYKT**

- ⊕ błyskotliwy humor
- ⊕ ciekawa fabuła
- ⊕ niesamowicie sympatyczny charakter gry
- ⊕ pod wieloma względami podobna do GTA
- ⊕ możliwość konstruowania własnych statków
- ⊖ powtarzalność misji

- PRODUCENT: BEENOX INC./EDGE OF REALITY
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 119 ZŁ
- WWW.PITFALLHARRY.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 700 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

The way it's meant to be played — nVIDIA

Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDII

CZARNY IWAN | 40 PRZYPADKÓW PITFALL HARRY'EGO

**Niektóre gry nie chcą odejść w zapomnienie. Mijają kolejne lata, dekady (!), a my nadal gramy w prehistoryczne starocie. Coś w tych grach musi być, że nie trafiają na emeryturę.**

Ciekawe, co się stanie, jak to popchnę!



**Czego by** jednak nie mówić, po kilku(nastu?) latach od narodzin nie wyglądają one za pięknie. A tak chciałoby się zobaczyć ulubionego bohatera niekoniecznie tylko w góra 320 x 200 i 32 kolorach... i niekoniecznie w tych samych lokacjach. Krótko mówiąc – marzy się graczom remake dawnego hitu albo choć nowe wcielenie ulubionej gry. A że gracz żąda, gracz dostaje – powstaje coraz więcej nawiązań do klasyki. Pirates, Prince of Persia, Frogger 2 – to chyba najsłynniejsze "reaktywacje". Do tego grona dołącza też inna "żywa skamielina" - Pitfall Harry.

## Harry reaktywacja

Kolejny Harry to bodaj szósta już część gry. Pitfall Harry **został przeniesiony na PC z konsoli**, co zazwyczaj nie jest dobrą wiadomością dla posiadaczy blaszaków. Na szczęście The Lost Expedition zostało urobione do wielkości PC przez tych samych chłopaków, którzy wcześniej dokonali przenosin gier, takich jak THPS4 i Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray. A oni potrafią robić dobre konwersje.

## Kiedy Harry poznał Nicole

Story w grze jest dobrze pokręcone. Pitfall Harry to **regularna zręcznościówka (z silnym wskazaniem na platformówkę)**, ale historia zaczyna się mocnym wejściem rodem z bijatyk w stylu Bio Freaks. Pierwsze zderzenie z grą to pojedynek z wielkim jak słoń krwistoczerwonym jaguarem. Walka rozgrywa się w kręgu otoczonym płomieniami. I tu pewne zaskoczenie - Harry przegrywa. Jak się później okaże, nie jest to początek całej historii, ale jej... koniec.

Wszystko bowiem zaczęło się na pokładzie niedużego samolotu. Harry właśnie rozmawiał z atrakcyjną Nicole, córką Dr Bittenbindera, gdy nieoczekiwanie maszyna runęła w dół. Niedoszły po(d)rywacz ocknął się o wiele później i dużo niżej. W głowie kołatała mu tylko myśl, że nie tylko on mógł przeżyć

... Aha. Już wiem. Nie było warto popychać.

### Powrót do przeszłości

Czy wiecie, że ten gość po raz pierwszy wyruszył w swoją wielką przygodę na początku 1982 roku!? A działo się to na maszynie jak na owe czasy potwornie szybkiej - Atari 2600 VCS z procesorem 1,19 MHz i 128 kilobajtami RAM-u. Szczęśliwiec, który posiadał ów cud techniki, mógł sycić się obrazem w rozdzielczości 320 x 160 i trzykanałowym dźwiękiem mono! Full wypas!

Widziałeś technikę pijanego żurawia tańczącego na głowie zielonego tygrysa? Nie? No to patrz!

katastrofę (na przykład jeszcze piękna Nicole...). A jeśli tak, trzeba wyruszyć na ratunek! Tak rozpoczyna się wielka przygoda w stylu Indiany Jonesa i Crasha Bandicoota. Do przejścia **cztery dziesiątki leveli, masa wrogów, pułapek i mnóstwo przygód!**

### Biczowanie na ekranie

Harry ma przed sobą uciążliwą przeprawę przez parną dżunglę, więc stosownie do tych okoliczności wyposażono go w sporo umiejętności. Używa kilku ciosów, a nawet coś a la combosy (proste). Co prawda, przypomina to raczej pokaz break-dance'a, ale jest dość skuteczne w przerabianiu wrogów na mielonkę. Harry potrafi też pełzać z nosem tuż przy ziemi czy toczyć się (podobnie nieco jak Sonic). Dla fanów dobrą wiadomością jest również możliwość **używania przedmiotów**, np. dynamitu, czekana, bicza (Indiana będzie zazdrosny), pochodni, a nawet maski gazowej.

Użycie niektórych z przedmiotów jest zresztą warunkiem zaliczenia misji. Np. maski użyjemy w etapie, w którym bohater musi przedzierać się pomiędzy roślinami wydzielającymi trujące gazy. Z kolei pochodnia to jedyne rozwiązanie, gdy na drodze Harry'ego pojawi się gęsta sieć, upleciona przez wielgaśnego niczym Szeloba pająka.

### Człowiek demolka

Pająki to nie jedyny problem Harry'ego. Na jego drodze pojawią się również pomocnicy złego Jonathana St. Claire'a, a także wrogo nastawieni tubylcy, jadowite skorpiony, małpy, nietoperze, piranie, robaki, krokodyle itd., itd. Nie zabraknie też pułapek w rodzaju najeżonych zębami gardzieli, wyślizgujących się z dłoni lian zawieszonych nad przepaściami. (Ciężkie przeżycia i stres można złagodzić widokami szybujących majestatycznie, kolorowych motyli, ukwieconych na żółto i fioletowo łąk, soczystych zielenią baldachimów. Czyli krótko mówiąc – **niezłej grafiki**. Może nie jest z gatunku tych, które powodują paraliż przepony i wzmożone wydzielanie śliny ale jak na konwersję, to jest całkiem sympatyczna i konsolowy rodowód gry w oczy nie gryzie.) Podczas podróży Harry znajdzie się również w starożytnym mieście Azteków, będzie penetrował mroczne katakumby i wspinał się na siedem gór za siedmioma rzekami. Wszystko pięknie, ładnie, ale jednak nie ustrzeżono się paru błędów, które psują ostateczny efekt.

### Pitfall Bugi

Walka z kilkoma przeciwnikami to mordęga, przede wszystkim ze względu na **pracę kamery**. Niektóre odgłosy w grze, jak na przykład ryki dogorywających małp, przyprawiają o dreszcze, ale niestety nie są to dreszcze rozkoszy. **Zapis gry odbywa się automatycznie** - to oznacza, że w określonych z góry miejscach... i tylko tam. W efekcie wiele etapów nadaje się w sam raz dla masochistów. Krzesałem ogień zębami, gdy po jakiejś serii gimnastyki pomiędzy lianami nie udawało mi się złapać ostatniej i wracałem do początku, grrr!

Na pociechę możemy od czasu do czasu zawitać do szamana, który sprzeda nam to i owo. Może to być na przykład więcej gwiazdek życia, co na pewno bardzo się przyda.

### Wyższe stany średnie

Generalnie Pitfall Harry w nowym wydaniu prezentuje się okazale. Fani gatunku mogą już mlaskać i cmokać. Podobnie fani tzw. „oldskula", jak też starsi gracze, którzy lubią powracać do przeszłości. Jeśli nie zaliczasz się do żadnej z wymienionych wcześniej kategorii graczy, zastanów się, czy warto inwestować swoją (sporą) kasę w tę grę, w momencie gdy jest kilka innych platformówek na PC? Nawet jeśli niewiele lepszych, to często dużo tańszych. Bo z całym szacunkiem – ale 120 zł za tę grę to chyba spora (bo co najmniej 50 zł) przesada? |CDA|

**7**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 7 |
| AUDIO | 5 |

**WERDYKT**

- ⊕ udana konwersja z konsoli
- ⊕ niezła grywalność
- ⊕ kolejny stary bohater powraca...
- ⊕ dobra grafika
- ⊖ brak zapisu w dowolnym momencie
- ⊖ kłopoty podczas walki z kilkoma przeciwnikami
- ⊖ irytujące dźwięki

PRODUCENT: STORMFRONT STUDIO
DYSTRYBUTOR: ATARI

WWW.ATARI.COM/DEMONSTONE

WIN 00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB (Z OBSŁUGĄ T&L)

HUT SĘDZIMIR | KLIK, KLIK, KLIK, KLIK, KLIK....

# Forgotten Realms Demon Stone™

Okrzyk niesiony głosem zwiadowcy nie wróżył niczego dobrego: „Trolle! Trolle! Trolle!". Rannek splunął siarczyście. Spojrzał na Zhai, złodziejkę, która trzymała już w dłoniach dwa skrytobójcze ostrza, i Illiusa, maga koncentrującego siły umysłu na znanych sobie tylko zaklęciach. Chwilę potem ciszę poranka przerwał nieludzki skowyt. Trolle zaatakowały...

**Tysiąc sto** czterdzieści siedem kliknięć później Rannek, Zhai i Illius odparli napaść odrażających stworów.

Forgotten Realms: Demon Stone. Tytuł promowany na ubiegłorocznych targach E3 wielkimi billboardami widocznymi z odległości kilku przecznic od targowego Convention Center. Nowa produkcja wsławionego grą Władca Pierścieni: Dwie Wieże studia Stormfront, osadzona tym razem nie w świecie tolkienowskiej fantazji, a magicznym uniwersum zaczerpniętym z kart papierowego RPG-a Dungeons & Dragons. Wielka wspaniała produkcja? Przekonajmy się!

## On, ona i... on

Po sukcesie konsolowych i komputerowych Dwóch Wież firma Atari, wydawca kolejnej gry studia Stormfront, rzeczywiście nie szczędził środków, by wyprodukować rzecz dużą i dla fanów fantasy kręcącą. **Zaczęło się od fabuły, do napisania której wynajęto człowieka o nazwisku R.A. Salvatore - największego chyba znawcę świata Forgotten Realms wśród pisarzy fantasy.** Salvatore ma na koncie kilkadziesiąt powieści, większość bardzo popularnych, a niemal wszystkie ukazały się w Polsce (patrz ramka). Bohaterem jednej z serii stworzonych przez tego autora jest mroczny elf, drow, Drizzt Do'Urden, który co prawda pojawia się w grze (nawet jako postać „chwilowo" grywalna!!!), ale nie o nim opowiada całkiem solidna fabuła Demon Stone'a.

Historia opowiedziana w grze rozpoczyna się od przypadkowego spotkania trzech postaci - wojownika Ranneka, maga Illiusa i złodziejki Zhai

Drizzt jak zwykle poważny i sztywny. Członku, wyluzuj się!

A kuku!

DEMON STONE

## R.A. Salvatore

Reguły rynku są nieubłagane – jest popyt, musi się znaleźć podaż. A że fani fantasy pragną karmić się kolejnymi, seryjnymi powieściami w swoim ulubionym gatunku - są pisarze, którzy produkują te, zazwyczaj słabe literacko dziełka. R.A. Salvatore, choć ma na koncie kilkadziesiąt pozycji, wyróżnia się in plus wśród sobie podobnych. Po raz pierwszy o pisaniu pomyślał, kiedy jeszcze w college'u dostał na Gwiazdkę trylogię Tolkiena. Pierwszą powieść napisał w 1982 roku. Jego książki pisane są ze swadą, a wykreowane postacie najwyraźniej mają coś, co przyciąga czytelników – łącznie powieści Salvatore sprzedały się w nakładzie przekraczającym 3 miliony egzemplarzy. Salvatore zasłynął stworzeniem postaci mrocznego elfa Drizzta, ale wśród jego dorobku są także trylogie Icewind Dale, Cleric Quintet oraz książki z uniwersum Gwiezdnych Wojen. Autor mieszka w Massachusetts, z żoną, trójką dzieci i kotem o imieniu Guenhwyvar. Lubi słuchać Mozarta pędząc autostradą, grę GoldenEye na Nintendo 64 i hokej.

Fajna ta magia, ale nic na obrazkach nie widać!

– u wrót kopalni kamieni szlachetnych Gemspark Mine. Spotkanie to dalekie jest jednak od spokojnej pogawędki przy obozowym ognisku – wokół walczą ze sobą orki i jakieś inne paskudy (według polskiego tłumaczenia z oficjalnej „Księgi Potworów D&D" to... Niedźwieżuki), a nad polem walki fruwa ogromny smok.

### Los płata figle

Szybko się oczywiście okazuje, że spotkanie heroicznej trójki nie było wcale tak przypadkowe, jak początkowo mogło się zdawać, a intryga sięga do przeszłości Zapomnianych Królestw, kiedy to Ygorl - diaboliczny Slaad, i Cireka, kobieta-generał rasy Githyanki, zamknięci zostali w szlachetnym kamieniu. Nasi **bohaterowie nieopatrznie wypuszczają oba demony z ich magicznego więzienia, a ich konflikt może doprowadzić do zagłady całego Faerun.** Zadaniem gracza i prowadzonej przez niego drużyny jest więc odnalezienie tytułowego Kamienia Demonów, by po raz kolejny schwytać weń Ygorla i Cirekę.

Zbyt wydumane i napuszone? Może odrobinę, na szczęście dialogi postaci są już mniej sztuczne, akcja biegnie co prawda bez większych niespodzianek, ale też bez dłużyzn i dość wartko, a postaci mają swoje, wyjawiane w animowanych przerywnikach „życie" - da się je polubić. Atrakcją dla fanów Forgotten Realms będą też niektóre z pojawiających się w grze postaci niezależnych, w tym wspomniany już Drizzt Do'Urden, Khelben Blackstaff (!!!) czy Thibbledorf.

### Zielony kamień

**Atari sypnęło kasą także przy produkcji oprawy audio-wizualnej gry. Szczególnie jeśli chodzi o dźwięki, widać uwzględnione w budżecie dolce, bowiem wśród osób podkładających głosy pod dialogi pojawiają się aż dwa znane nazwiska.** Khelbena Blackstaffa (krótko) i narratora całej opowieści odgrywa Patrick Stewart, znany z filmowych ról kapitana Pickarda ze „Star Treka" czy profesora Charlesa Xaviera z „X-Menów". A w Ygorla wciela się Michael Clarke Duncan, pamiętny czarnoskóry olbrzym John Coffey z „Zielonej Mili".

Zarówno ci, jak i inni aktorzy (pozostałe role odgrywają ludzie doświadczeni w „dawaniu głosu" do filmów i gier - np. Vanessa Marshall/Zhai występowała w Shreku –) dobrze wykonali swoje zadanie. Kwestie przekazują z zaangażowaniem, dzięki czemu postacie są wiarygodne. **Nieźle prezentuje się także oprawa graficzna, choć efekt jest dużo lepszy na konsolach (gra ma taki właśnie rodowód) niż na PC-tach.** W wersji przeznaczonej na blaszaki tytuł ten oferuje oczywiście dużo wyższą rozdzielczość (nawet do 1600 x 1200). Przy tych najlepszych ustawieniach widać jednak, że tekstury przygotowywane były z myślą o niższej rozdzielczości i słabszym pod względem technologicznym sprzęcie – są odrobinę rozmazane, rozciągnięte, barwione mniejszą paletą kolorów. Grafika obserwowana z bliska, przeze mnie, kilkadziesiąt centymetrów do ekranu wydawała mi się po prostu godziwa (świetnie wykonane twarze bohaterów!!!), ale z większej odległości musiała dużo mocniej oddziaływać, bo co chwila podchodził ktoś z redakcji pytając „co to za ładnie wyglądająca giera?".

### Klikaj, klikaj i klikaj

Dużo piszę o znakomitościach biorących udział w przygotowaniu gry, o jej oprawie graficzno-dźwiękowej, bo sama gra jest niestety dość trywialna. To gra akcji, w której elementy RPG-a pojawiają się tylko w niezbyt czytelnych (i całkiem nieciekawych graficznie) ekranach kupna ekwipunku i rozwoju umiejętności pojawiających się między poszczególnymi poziomami. A co na poziomach? Rzeź! Demon Stone rzuca przeciwko graczowi setki przeciwników, ale sklonowanych, bo nawet licząc różne wariacje tych samych monstrów, ich liczba w całej grze nie przekracza piętnastu odmian.

**System walki w Demon Stone'ie, choć w teorii bardziej rozbudowany, rzadko kiedy wymaga od gracza czegoś więcej niż ciągłego stukania w lewy przycisk myszy.**

Zaś system walki, choć w teorii bardziej rozbudowany, rzadko kiedy wymaga od gracza czegoś więcej niż ciągłego stukania w lewy przycisk myszy. Mechanizm walki zbudowano tak, że każda z postaci (można się między nimi przełączać w każdej chwili) zadaje dwa różne rodzaje ciosów (lewy i prawy przycisk myszy). Może też raz na jakiś czas wykonać uderzenie specjalne, zablokować lub użyć broni miotanej. Istnieje również coś takiego, jak uderzenie specjalne całej drużyny, które właściwie czyści ekran ze wszystkich potworów - by móc je wykonać, wszystkie postaci muszą jednak mieć

Jak śpiewał Krajewski Uciekaj skoro świt...

## Demon Stone to gra efektowna, wciągająca, nawet mimo swych ewidentnych minusów.

### Dungeons & Dragons w grach

Dungeons & Dragons to papierowy system RPG wydany w 1972 jako pierwszy komercyjny system tego typu. Wspólne dzieło Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnersona szybko zdobyło sobie liczne grono fanów dzięki stosunkowo przejrzystym, logicznym i prostym zasadom. Ten wciąż najpopularniejszy z systemów fantasy RPG doczekał się już trzeciej edycji – każda kolejna poprawiała i modyfikowała niektóre reguły i elementy gry. Mariaż gier komputerowych i D&D rozpoczął się na dobre za czasów drugiej edycji systemu noszącej nazwę Advanced Dungeons & Dragons. Wtedy to, w 1988 roku, firma SSI specjalizująca się wcześniej w grach strategicznych, wydała gry Pool of Radiance (turowy RPG) i Heroes of the Lance (zręcznościówka) oraz aplikację przydatną dla mistrzów gry - Dungeon Master's Assistant, Volume I – która generowała losowe spotkania z potworami, bohaterów itd.

Najcieplej przyjęto grę Pool of Radiance – doczekała się ona aż trzech kontynuacji oraz swoistego remake'u – gra o tym samym tytule, ale z inną fabułą ukazała się w 2001. Najnowsze gry korzystające z reguł D&D to m.in. serie Baldur's Gate i Icewind Dale, gry Neverwinter Nights i Greyhawk: The Temple of Elemental Evil.

W historii gier bazujących na D&D, poza RPG-ami, były również gry strategiczne (War of the Lance, Blood & Magic), zręcznościowe (Dragons of Flame, Hillsfar), a nawet całkiem udany symulator lotu na smoku (DragonStrike). Za najlepsze uważa się gry RPG z serii Eye of the Beholder (szczególnie pierwsze dwie części), Ravenloft, cykl Dragonlance (od Champions of Krynn po Dark Queen of Krynn) oraz ostatnie produkcje od Baldur's Gate'a po Neverwinter Nights.

naładowany wskaźnik „punktów heroizmu". Problem w tym, że wystarczy wybrać wojownika Ranneka i stosować jego combo z trzech następujących po sobie kliknięć, aby przejść bez specjalnych problemów 95% gry.

### AI nie umiera nigdy

Pozostałe 5% wymaga korzystania ze specjalnych umiejętności każdej z postaci. **Illias jako mag jest doskonały w ataku na odległość, przydaje się więc wtedy, kiedy wroga trzeba pokonać z dystansu** (jak Królową Pająków czy Czarnoksiężników Githyanki). Zhai potrafi kryć się w cieniach (wyraźnie oznaczonych na planszy), a wyskakując z nich skrytobójczo pozbawiać przeciwników życia jednym uderzeniem. Złodziejka posiada też umiejętność skakania, potrafi więc wspiąć się na nieliczne platformy, najczęściej po to, by zebrać z nich ukryte bonusy, dodatkowe sztuki złota wydawane potem na rozwój postaci.

**Są też w grze fragmenty, w których sposób prowadzenia rozgrywki nieco się zmienia** – albo walczysz w pojedynkę, albo przejmujesz kontrolę nad potężną ożywioną zbroją, albo walczysz z bossami, nad którym zwycięstwo wymaga wcześniejszego obmyślenia sposobu na pokonanie bestii. Te momenty wyglądają jak z dobrego filmu fantasy, ale jest ich zbyt mało, by znacząco wpłynąć na zróżnicowanie zabawy. **Drażni też bierna AI członków drużyny sterowanych przez komputer**. To szczególnie mocno czuć w tych momentach gry, w których jednym z nich musisz wykonać coś, co wymaga, byś jedną z postaci przez krótki okres unikał walki z wrogiem (np. otworzenie magicznego portalu). Dobrze przynajmniej, że pozostawieni sami sobie nie giną od ciosów wroga, zawsze znajdą sposób, jak ich uniknąć.

### Krótko, ale intensywnie

Demon Stone ma jeszcze kila innych minusów. Przede wszystkim gra jest zdecydowanie zbyt krótka. **Zawiera tylko dziesięć etapów, a przejście każdego z nich to mniej więcej 25-30 minut na normalnym poziomie trudności.** Daje to w sumie 5-6 godzin przygody, co byłoby jeszcze „długością" do przyjęcia, gdyby nie to, że po ukończeniu gry nie ma po co do niej wracać – brakuje trybu dla dwóch graczy, nie ma żadnych większych sekretów (poza kilkoma grafikami). Słabo.

Grając w darmowy, recenzencki egzemplarz gry nie odczułem tego aż tak boleśnie. Ale jeśli wydałbym na ten tytuł 60, 100 czy więcej złotych, czułbym duży zawód. Tym bardziej że dochodzą do tego jeszcze koszty ortopedycznych kuracji – tylko najtwardsi z graczy przyjmą tysiące palcoklików bez zwichnięć i innych kontuzji...

**Demon Stone to gra efektowna, wciągająca, nawet mimo swych ewidentnych minusów.** Jak na razie nie znalazł się jej polski dystrybutor - rodzime firmy zdają sobie sprawę z tego, że gracze nie są zbyt bogaci i jeśli już coś kupują, musi to być gra, która zapewni im rozrywkę na dłużej, a nie tylko 5-6 godzin. Ale zapamiętajcie ten tytuł. Jeśli będziecie mieli okazję kupić go za względnie nieduże pieniądze – warto! |CDA|

No i wyobraź sobie, że to nie jest ostatni poziom gry...

DEMON STONE

7

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 8 |
| AUDIO | 7 |

**WERDYKT**

- ⊕ niezły scenariusz R.A. Salvatore
- ⊕ koledzy mówią, że grafika całkiem niezła ;-)
- ⊕ dużo efektownego rąbania...
- ⊖ ...lecz tylko rąbania, rąbania
- ⊖ jest krótka, naprawdę krótka
- ⊖ mało czytelny ekran rozwoju postaci i kupowania ekwipunku

# KUKAJ.PL

## WIĘCEJ TOWARU NA WWW.KUKAJ.PL

## LOGOSY 7292

Aby pobrać logo dla telefonów Nokia - wyślij SMS na nr 7292 (koszt 2zł+VAT=2,44 zł) o treści np. S 005820. Pamiętaj o spacji po literze S
Wyślij komuś - np. SZ 005820 50xxxxxxx. Dla telefonów Siemens np. W 155320 Wyślij komuś - np. WZ 115320 50xxxxxxx (gdzie xxxxxx oznacza numer telefonu).

CENZURA S 005920 | I ♥ S 015220 | PREDATOR S 024920 | S 086320 | KORN S 140320 | LOVE S 174620 | CENZURA S 149620
007 S 006120 | PIWA S 015320 | VIPER S 024320 | KARATE S 157320 | CENZURA S 151820 | SUPERTELEFON S 165620 | S 139420
S 014720 | IMBECYL S 165420 | S 026420 | WSZYSTKIEGO NAJ ŻYCZY TELEFON S 149220 | HIP HOP S 157820 | MOJE ZŁOTKO S 153720 | POMIZIAJ MNIE... S 135720
S 015020 | S 023420 | S 028620 | JEŹDEM INTELIGJETY! S 119520 | DOBERMAN S 158820 | CENZURA S 151620 | S 129320
S 015120 | ALIENS S 023320 | S 027920 | CENZURA S 129420 | S 174220 | S 150920 | S 123620

## OBRAZKI 7292

Aby ściągnąć obrazek (tylko na nokię) wyślij SMS np. K 54320 na nr 7292 (koszt 2zł+VAT=2,44 zł.) Pamiętaj o spacji po literze K
Wyślij komuś - np. KZ 115320 50xxxxxxx

K 008820 | MAX PAYNE K 012020 | K 006920 | Wszystkiego najlepszego K 021220 | CENZURA K 038520 | JARUZELSKI K 026520 | K 015820 | K 030820
CENZURA K 059720 | K 011220 | K 032320 | K 032720 | HIP-HOP K 030920 | Wszystkiego najlepszego K 021520 | FOOTBALL K 016520 | K 009020
K 009320 | kocham cię kocham cię K 003820 | & MARCA K 066520 | WARCRAFT K 028020 | NEW! K 038620 | K 013020 | JOHNNY BRAVO K 019520 | CHCESZ SIĘ PRZEJECHAĆ NA KONIKU? K 052920
Slipknot K 011420 | LORD OF THE RINGS K 007020 | CENZURA K 017620 | K 040720 | grand theft auto III K 027920 | K 041420 | K 019620 | MOŻE POBRYKAMY K 053020

## X-POLIFONY F-MONOFONY

**IMPREZKA** X F 074720 ERIC PRYDZ - Call on Me
X F 035120 ATB - Ecstasy
X F 050420 AVENTURA - Obsesion
X F 048620 BRITNEY SPEARS - My Prerogative
X F 048720 C. AGUILERA & M. ELLIOT - Car Wash
X F 075020 DANZEL - Pump it up
X F 049320 DEPECHE MODE - Enjoy the Silence '04
X F 049920 DESTINY'S CHILD - Lose My Breath
X F 052220 GEORGE MICHAEL - Amazing
X F 048920 GWEN STEFANI - What You Waiting For
X F 049020 K'MARO - Femme Like You
X F 034120 MANDARYNA - Here I Go Again
X F 031020 MAROON 5 - She Will Be Loved
X F 047720 NATASHA BEDINGFIELD - These Words
X F 050020 SARAH CONNOR - Living to Love You

**POLSKIE** X F 033920 IVAN I DELFIN - Jej czarne oczy
X F 052320 ANIA DĄBROWSKA - Inna
X F 036320 LADY PANK - Stacja Warszawa
X F 050220 MONIKA BRODKA - Ten
X F 050520 MYSLOVITZ - Życie to surfing
X F 050120 PIDŻAMA PORNO - Nikt tak pięknie...
X F 049520 WILKI - Fajnie, że jesteś [NOWOŚĆ!]
X F 049420 WILKI - Słońce pokonał cień [NOWOŚĆ!]

**JAZDA** X F 052420 APOCALYPTICA - Bittersweet
X F 023020 METALLICA - Master of Puppets
X F 050720 MOLD - Osobliwie
X F 044920 RAMMSTEIN - Amerika
X F 050620 WITHIN TEMPTATION - Stand My Ground

**POLSKI HIP HOP** X F 021520 JEDEN OSIEM L - Jak zapomnieć
X F 033420 52 DĘBIEC - To my Polacy
X F 048320 DONIU - Przestrzeń
X F 049720 KUKIZ I PIERSI - Nie gniewaj się Janek
X F 049620 LIBER&DONIU&KOMBII - Nasze rendez...
X F 048520 SIDNEY POLAK - Chomiczówka

**POLIFONY** Wyślij SMS na nr 7592 (koszt 5zł+VAT=6,10zł.) o treści np. X 015420. Pamiętaj o spacji po literze X
Aby wysłać znajomemu - np. XZ 777720 50xxxxxxx
**MONOFONY** Wyślij SMS na nr 7292 (koszt 2zł+VAT=2,44) [nokia/samsung] o treści np. F 015420 Pamiętaj o spacji po literze F
Wyślij komuś - np. FZ 015420 50xxxxxxx [motorola/siemens/sony] o treści np. R 015420. wyślij Komuś - np. RZ 015420 50xxxxxxx

## GRY JAVA

Aby ściągnąć grę - wyślij SMS na nr 7592 o treści np. J 0028P7 gdzie 0 jest cyfrą.
Pamiętaj o spacji po literze J Pobranie gry wymaga wysłania dwóch SMS-ów których łączny koszt wynosi 10zł+VAT=12,20 zł.

SUPER FURA! OSTRA JAZDA! LOTUS RACING wyślij: J 013120 B,C,D
SĘDZIA DREDD wyślij: J 016120 B,C,D,E
WYPASIONE FURY wyślij: J 015420 B,C,D,E,F,K
KOMANDOS wyślij: J 004620 B,C,D,G,H,J,K,L,E
XCAR 2 wyślij: J 004920 B,C,D
ROAD RACER wyślij: J 009320 B,C,D
DIAMENTY wyślij: J 003820 B,C,D
CHRISTINA wyślij: J 017320 B,C,D,E,F,K
SEXY QUIZ wyślij: J 015520 B,C,D,E,F,K

HIT Z KONSOLI NA KOMÓRE! DRIV3R wyślij: J 012420 B,C,D,E,K
FIGLARNA LOLA wyślij: J 017720 B,C,D
PRZYGODY AMORA wyślij: J 002520 B,C,D,K
KAMASUTRA z CZERWONYM KAPTURKIEM wyślij: J 016920 B,C,D,E,F,K
SEX W AKADEMIKU wyślij: J 016820 B,C,D,F
RUDA wyślij: J 017220 B,C,D,E,F,K
ROZBIERZ MNIE... wyślij: J 003720 B,C,D,K
NEW! ŚLISKI TEST wyślij: J 004120 B,C,D,K
TOTALNA EKSTERMINACJA! ALIENS UNLEASHED wyślij: J 012120 B,C,D,E,F

## TAPETY 7592

Aby ściągnąć tapetę - wyślij SMS na nr 7592 (koszt 5zł+VAT=6,10 zł.) o treści np. Y E12320
Pamiętaj o spacji po literze Y. Aby wysłać znajomemu: YZ E12320 50xxxxxxx

Y V64120 | Y V64320 | KILLER Y 920320 | Y M12320 | Y 000720 | HIT Y M10020 | Y 002920 | Y E20020 | Y E10820
Y M74120 | Hip Hop Y V61820 | Y V60920 | Y 004520 | Y 004020 | CENZURA Y M09620 | Y M89720
Y V34120 | Y 014020 | Y 012320 | Y 003620 | Y E19620 | CENZURA HIT Y M06720 | Całuski Y E14520 | Y E02820 | HIT Y M14320 | Y 004620 | Y M74420
Y V61720 | Y 014320 | Y 001120 | Y 001320 | CENZURA CENZURA Y M07220 | Y E03220 | Hiphop Y E17620 | Y L00120 | Y 004820 | Y M11820 | Y 920820 | CENZURA Y M13220 | Y V33520

**PAMIĘTAJ O SPACJI PO LITERACH X,F,Y,S,K,J** Usługi dostępne na wybrane modele telefonów. Info oraz więcej gadżetów znajdziesz na **WWW.KUKAJ.PL**
Pobieranie elementów: [Gry JAVA, Tapety, Polifony ] Po wysłaniu SMSa o odpowiedniej treści, otrzymasz SMS z zakładką (adresem) WAP z którą należy się połączyć(pobrać). Większość nowych telefonów posiada już skonfigurowany WAP.
Gdyby była potrzeba ustawienia WAP w Twoim telefonie, prosimy o kontakt z operatorem sieci

A=Nokia 3410,6310i B=Nokia 3510i,8910i C=Nokia 3100,3200,3300,5100,5140,6100,6200,6220,6610,6800,7200,7210,7250,7250i D=Nokia 3650,3660,7650 E=SonyEricsson T610i

PRODUCENT: CDV
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 69,90 ZŁ
WWW.CDV-BLITZKRIEG.DE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

**Jeśli jesteś zainteresowany grą Blitzkrieg:**
**Recenzje:**
Blitzkrieg: Horyzont w ogniu - 09/2004
Blitzkrieg - 06/2003
**Zapowiedź:**
Blitzkrieg 2 - 04/2004

ELD | BŁYSKAWICZNA WOJNA W ODWROCIE

**George Smith Patton** (1885 – 1945) amerykański generał z okresu II wojny światowej. Patton był postacią bardzo kontrowersyjną, budził skrajne uczucia u podwładnych, jak i u przełożonych. Wśród żołnierzy znany był jako 'blood and guts' (ang. flaki i krew – to raczej nie był komplement). Był znakomitym ale i kontrowersyjnym dowódcą o niewyparzonej gębie, słynął z ognistych przemówień. W czasie inwazji Sycylii kilka razy jego żołnierze rozstrzelali niemieckich żołnierzy wziętych do niewoli, pod wpływem - jak twierdzili - przemówień Pattona. Zginął w wypadku samochodowym tuż po zakończeniu wojny.

**CDV zaczyna nadużywać mojej cierpliwości. Zamiast streszczać się z Blitzkriegiem 2, oni serwują mi tu kolejne dodatki do pierwszej części.**

**To drugi** po Horyzoncie w Ogniu dodatek do Blitzkriega. Drugi, nie znaczy lepszy. Przynajmniej nie w jakimś większym stopniu. Tak jak pisałem przy okazji recenzji Horyzontu w Ogniu, czas strasznie szybko leci i różnica pomiędzy kilkuletnim Blitzkriegiem a zeszłorocznymi hitami w postaci Codename Panzers czy Soldiers jest ogromna. Tyczy się to nie tylko 'pachnącej trupem' grafiki (silnik Blitzkriega nie daje już wyraźnie rady, o czym wspominałem w recenzji Horyzontu w Ogniu), ale również samej grywalności.

## Patton do dzieła

W sumie niewiele się tu dzieje, ale i tak chyba więcej nowości niż w Horyzoncie w Ogniu. Fabuła koncentruje się na szlaku bojowym jednostek dowodzonych przez George S. Pattona. Walczyć zatem będziemy w Afryce Północnej, na Sycylii podczas operacji Husky, w Normandii, Ardenach i Niemczech. W sumie osiemnaście misji podzielonych na trzy, można chyba powiedzieć, kampanie: Afryka, Sycylia i Francja. Oczywiście nie samym Pattonem gracz żyje, dzięki czemu zawitamy w nowe rejony naszej planety, jak chociażby Nowa Gwinea, Hiszpania (wojna domowa) czy... Syberia. Nie pytajcie, po co – grunt, że przynajmniej możemy popatrzeć na nowe tereny, zwłaszcza misje zimowe wyglądają przyjemniej.

## Nowości?

Oczywiście dodatek nie byłby dodatkiem, gdyby nie nowe jednostki. Jako że gra skupia się na wojennych dokonaniach Pattona, rzecz jasna, najwięcej jest nowych pojazdów, jak chociażby Sherman „Jumbo", Sherman HVSS czy Churchill Mk VII. Wsparcie powietrzne również zostało „wsparte" nowymi latadełkami: F6F Hellcat, P51 Mustang, Ju 87A. W sumie prawie trzydzieści nowych pojazdów i latadeł. Trochę dziwne wydaje się natomiast to, że prawie nie ma nowych jednostek piechoty. „Prawie" oznacza ledwie cztery, czyli np. norweską piechotę i radzieckich partyzantów. Innych innowacji jakoś specjalnie nie zauważyłem...

## Bez zmian

Sama grywalność pozostała bez większych zmian. Może tylko poprawie – odrobinę - uległo AI. Tyczy się to głównie snajperów, a także zaopatrzenia, które teraz funkcjonuje dużo lepiej. Poza tym jest to, co było, czyli dość sztampowe zadania typu zdobycie/obrona portu, stacji kolejowej, fabryki czołgów, lotniska itd.

## Czekając na Godota

Co tu dużo pisać - Blitzkrieg: Rolling Thunder to pozycja chyba jedynie dla fanów Blitzkriega. Bo dla kogo innego? Kiedy ukazywał się Blitzkrieg, dobre erteesy osadzone w realiach II wojny światowej były zjawiskiem niemalże paranormalnym. W zasadzie tylko Sudden Strike stanowił jakąś konkurencję. Teraz do wyboru jest kilkanaście/kilkadziesiąt gier, na których tle dodatek ten wypada bardzo przeciętnie. Czas na drugą część! Czas najwyższy! **|CDA|**

**6**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 6 |
| VIDEO | 6 |
| AUDIO | 5 |

**WERDYKT**
- ⊕ nowe jednostki, nowe rejony walk...
- ⊕ ciągle można pograć
- ⊖ archaiczny już silnik
- ⊖ nic naprawdę nowego

BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER

PRODUCENT: 49 GAMES
DYSTRYBUTOR: RTL

WWW.SKIALPIN2005.DE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN`IK | GDYBYŚMY MIELI ZJAZDOWEGO MAŁYSZA...

# SKI ALPIN 2005

### RTL Skijumping

Opisywana tu Ski Alpin to siostra bliźniaczka recenzowanego przeze mnie w „Turnieju Trzech Gier" (CDA 02/05) RTL Skijumping. Gry mają bardzo wiele wspólnego - właściwie cały interfejs, bardzo podobne opcje (woskowanie, trening, zakłady), nie wspominając już o engine'ie graficznym. I tak Bogiem a prawdą to z powodzeniem można by te dwie gry połączyć w jedną. Tak by było lepiej dla graczy, ale marketingowo, jak się pewnie każdy domyśla, nie byłby to zabieg polecany.

**RTL Ski Alpin 2005 to znakomita gra... rajdowa. Przy czym zamiast samochodów mamy narty, zamiast tuningu woskowanie i nowe ubrania, zamiast zróżnicowanych tras - stoki górskie.**

**Sama** przyjemność z jazdy już jest jednak podobna, choć oczywiście technika różni się znacznie. Gdybym miał do czegoś porównywać produkcję 49games, od razu narzuca mi się skojarzenie ze... Star Wars Racerem. Notabene najszybszą grą wyścigową, jaka kiedykolwiek wyszła na PC.

### W menu

Gra oferuje trzy tryby rozgrywki. W Quick Race'ie możemy zjechać sobie rekreacyjnie jednym z dwunastu zawodników o zróżnicowanych umiejętnościach, nie przejmując się niczym poza szybkością i precyzją. W treningu już jest nieco trudniej, gdyż oprócz wybrania miejsca i rodzaju wyścigu (są cztery typy: bieg zjazdowy, slalom, superslalom i slalom gigant) należy jeszcze zatroszczyć się o warunki atmosferyczne i woskowanie nart. Najciekawsza oczywiście jest kariera, w której wszystko robimy od podstaw. Na początku wybieramy wygląd skoczka, ustalamy jego parametry a la RPG, zatrudniamy trenera i ewentualnie specjalistę od woskowania (choć tę ostatnią czynność można robić samodzielnie) i dopiero wtedy - wyruszamy na tor.

### Szszszusss!

Jazda jest już czystą przyjemnością. O ile wszystko przed turniejem zostało zrobione jak należy, winą za niepowodzenia można obarczać jedynie siebie. Choć tak prawdę rzekłszy, czasem - zwłaszcza jeśli zdamy się na umiejętności pośledniego woskarza - przeciwnicy będą mieli przewagę, mimo że teoretycznie gracz pokonał tor bezbłędnie. To jednak tylko mobilizuje do dalszej gry - wszak nie zawsze trzeba dostawać od razu medale.

Karierę zawsze zaczynamy w klasie juniorów. Po zakończeniu sezonu dopiero dostajemy możliwość awansu do amatorów i w końcu profesjonalistów. Stopień trudności zmienia się bardzo dobrze - im dalej, tym zawodnik potrafi więcej, ale zjazd jest trudniejszy. Początkowe mijanie slalomu giganta z prędkością sięgającą co najwyżej 70 km na godzinę w późniejszych sezonach wydaje się dziecięcą przejażdżką sankami. Nie raz przekroczyć można prędkość 180 kmh...

### Róbmy (za)kupy!

Po udanym zjeździe otrzymujemy pieniądze, które z kolei przeznaczamy na pensję dla trenera (sami ustalamy, który element chcemy trenować i w jakim stopniu przed każdym zjazdem, trener jest tylko „katalizatorem") i wizytę w sklepie, w którym kupić można dosłownie wszystko, czego narciarzowi potrzeba. Co więcej, dokupienie np. nowych rękawic nie jest tylko zmianą estetyczną - każdy sprzęt ma swój parametr „szybkości" (poza nartami, które oczywiście mają ich więcej). Więcej - podczas zjazdu da się te drobne różnice wyczuć.

### Bezkonkurencyjna?

Trudno pisać o oprawie graficznej Ski Alpin z tego względu, że nie ma żadnego odniesienia - na PC nie ma konkurencji. Zaś w porównaniu do gier tego typu sprzed kilku lat jawi się niemiecki produkt niczym objawienie. Oczywiście wszystko mogłoby być ładniejsze, bardziej realistyczne i lepiej dopracowane, ale przynajmniej gra ma niewielkie wymagania sprzętowe. Nieco gorzej ma się oprawa dźwiękowa. Samo szusowanie jest jeszcze w miarę OK, ale już krzyki i gwizdy publiczności są nieco nierealistyczne. Gracz powinien je słyszeć maksymalnie przez ułamek sekundy, gdy mija grupę obserwatorów z prędkością zbliżoną do Formuły 1. Tymczasem w grze pokrzykiwania słychać czasem przez kilka sekund.

W sumie jednak bardzo Ski Alpin polecam. To stosunkowo nietrudna i bardzo relaksująca zabawa na kilka godzin samotnej gry - i na nieskończoną liczbę godzin przy konkurowaniu z żywym przeciwnikiem. Kłopot tylko w tym, że zapewne gra w Polsce nigdy nie wyjdzie. Do tego potrzeba by było jakichś sukcesów sportowych Polaków w tych dziedzinach... **[CDA]**

**Przy takiej prędkości nie ma czasu podziwiać grafiki... Ale już na obrazku widać, jakie wypasione złote buty kupiłem!**

**7+**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 7 |
| AUDIO | 6 |

**WERDYKT**

+ szybkość
+ wszystkie zalety RTL Skijumping

− na dłuższą metę nieco monotonne
− brak kobiet

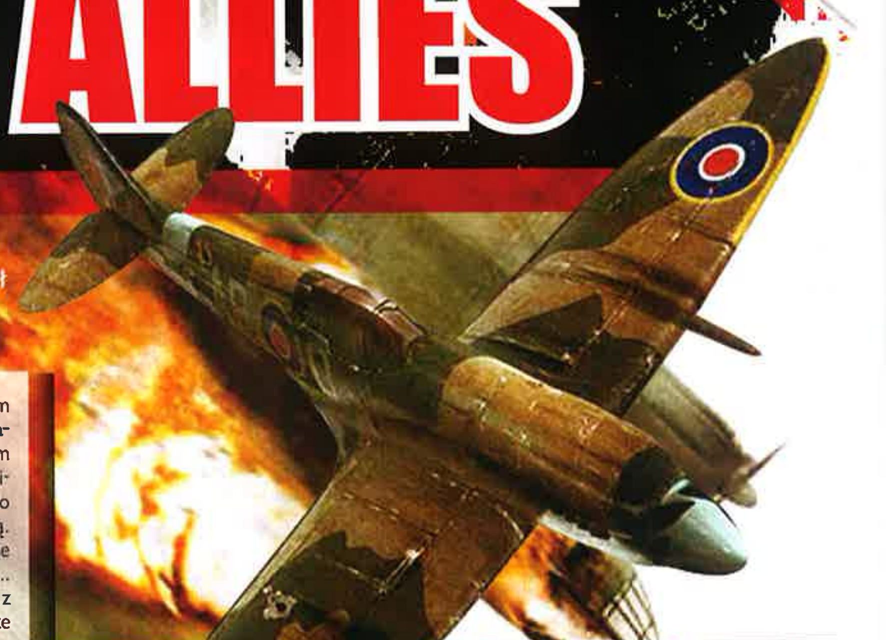
PRODUCENT: ATARI
DYSTRYBUTOR: ATARI
WWW.ATARI.COM/AXISANDALLIES

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

**Axis & Allies jest zwyczajnym erteesem, a w dodatku brzydkim i wtórnym.**

ELD | ALIANCI W ODWROCIE

# AXIS & ALLIES



**Pamiętacie Kohana? Grę, która - nie wiedzieć czemu - zyskała spory rozgłos. Przynajmniej moim zdaniem był to produkt mocno średni. Czy podobnie będzie przy nowej grze TimeGate Studios?**

**Cóż my** tu mamy? Tytuł w zasadzie mówi nam wszystko. **Kolejny ertees osadzony w realiach II wojny światowej.** Powoli zaczynam mieć tego dosyć. Parę lat temu co chwila graliśmy w strategie o Wojnie Secesyjnej, teraz do znudzenia tłucze się II wojnę światową. Blitzkrieg, Sudden Strike, Soldiers, Codename Panzers, Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day... końca tej wyliczanki nie widać. Co gorsza, z niemal każdą z tych gier Axis & Allies nie może konkurować.

## Z planszy na monitor

Fanom gier planszowych nazwa Axis & Allies nie powinna być obca. Istnieje bowiem **gra planszowa o tej nazwie i właśnie ona została przeniesiona na blaszaka.** Przeniesiona to nie do końca odpowiednie słowo, albowiem oryginał przypominał w wielkim stopniu Risk, a jego komputerowe wcielenie to w zasadzie zwykły ertees. A szkoda, prawdę powiedziawszy.

## Alianci i...

Jak przystało na erteesa, do dyspozycji oddano nam **tryb skirmish, edytor scenariuszy, a także kampanię.** To ostatnie danie zostało podzielone na tutorial (niezbyt dobry, paru przydatnych rzeczy w nim brakuje) oraz kampanie aliantów (Angole, Amerykanie i Ruskie) i państw osi (Niemcy, Japończycy). Kampanie te są oczywiście ściśle powiązane z historią II wojny - mamy tu chociażby inwazję na Francję czy walki pod El Alamein. W sumie jeśli chodzi o zadania czy budowę, gra ta nie odbiega w niczym od tego, co już widzieliśmy miliony razy.

## Kohan III?

Sama gra bez opamiętania czerpie z... Kohana II. Nic dziwnego, w końcu **to ci sami autorzy i ten sam silnik.** Rzecz oczywista, główny ciężar rozgrywki spoczywa na walce, choć surowce są również generowane. Tyle, że przez... budynki. Zresztą ten element gry akurat jest ciekawy (mniejsza o to, czy sensowny). HQ czy inny budynek możemy postawić w dowolnym miejscu mapy, a także w każdej chwili przenieść go. Wszystko to za sprawą ciężarówek, którymi „transportujemy" budowle. Każdy z nich może tylko supportować kilka jednostek, więc siłą rzeczy, musimy ciągle budować kolejne. Budynki gracza są też o tyle ważne, że **w ich zasięgu jednostki automatycznie regenerują „zdrówko" i zapasy.** Strefę zasięgu powiększamy oczywiście stawiając dodatkowe struktury zaopatrzeniowe. Oczywiście, strefa zaopatrzenia musi być odpowiednio broniona i to jest powód do stawiania chociażby bunkrów.

## Trzy formacje

Element militarny także specjalnie nie imponuje. **Taktyki tu wiele nie ma**, gracz może ustawić swoje oddziały w zaledwie trzy formacje (jedna dobra do szybkiego przemieszczania, ale słaba w defensywie, druga formacja dobra do ataku, ale powolna i rzecz jasna, trzecia to coś wypośrodkowanego). Banalne, nieprawdaż? Zresztą tak czy siak po paru minutach rozgrywki mamy na ekranie tzw. „groch z kapustą", czyli totalnie przemieszane jednostki, walczące wedle klasycznej zasady „lej najbliższego". Co gorsza, przed misją nie możemy własnoręcznie wybrać jednostek, jakie wezmą udział w walkach.

## Silnik się grzeje

Po tym, co oczy graczy widziały w Soldiers czy Codename Panzers, ciężko będzie twórcom A&A zaspokoić nasze oczekiwania. **Silnik Kohana zły nie jest, ale do jazdy wyczynowej się nie nadaje.** CP i Soldiers go deklasują niczym Tygrys wczesnego Shermana. Ba, wydaje mi się nawet, że grafika takiego Desert Rats vs. Afrika Korps bije na głowę dzieło programistów TimeGate. **Mało detali, kłopoty z kamerą to jest to, co cechuje Axis & Allies.**

## Do lamusa

No i co ja mam napisać o takiej grze? Gdyby wyszła przed Blitzkriegiem czy drugim Sudden Strike'iem, to może uznałbym ją za dobrą. A tak... Axis & Allies jest zwyczajnym erteesem, a w dodatku brzydkim i wtórnym. Jak dostaniecie go w prezencie, to możecie pograć, ale nie polecałbym jego zakupu. Chyba że na wyprzedażach. |CDA|

**4+**

| | | |
|---|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | | 4 |
| VIDEO | | 5 |
| AUDIO | | 5 |

**WERDYKT**

⊕ pograć można

⊖ grafika
⊖ słabe AI
⊖ nic nowego

AXIS & ALLIES

DVD 03/2005

- PRODUCENT: PARADOX
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99 ZŁ
- WWW/HEARTSOFIRON2.INFO

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 4 MB

HUT SĘDZIMIR | BERLIN – TAM I Z POWROTEM ;-)

Krążownik Kawasaki... będzie miał kopa...

Niemców bym odparł, gdyby nie te ruskie... pierogi. ;-)

# HEARTS OF IRON II

**O Hearts of Iron II pisaliśmy już dość obszernie w poprzednim numerze naszego magazynu, przybliżając w dziale „Za pięć dwunasta" niemal finalną wersję gry. Teraz położyliśmy swoje lepkie łapska na wersji, która trafi do polskich sklepów. I...**

**I jest bardzo** dobrze. Firmie Cenega udało się przygotować Hearts of Iron II do wydania na polskim rynku nieco szybciej, niż początkowo zapowiadano (pierwsze informacje mówiły o premierze w połowie lutego, ostatecznie gra trafiła do sprzedaży już 28 stycznia), a to nie jedyna dobra wiadomość dla fanów poważnych, złożonych strategii.

## Swobodny upadek

Bardzo obawiałem się ewentualnych potknięć, jakie mogły się pojawić przy okazji przystosowywania gry dla polskich graczy. Cenega zaliczyła w ostatnim czasie kilka spektakularnych wpadek lokalizacyjnych, tym razem jednak stanęła na wysokości zadania. Prawie. Gra ukazała się od razu w wersji 1.1, czyli zawiera poprawki z pierwszego dużego patcha. **Jakość tłumaczenia stoi na wysokim poziomie, teksty mieszczą się w polach dla nich przeznaczonych, a językowe niezręczności są rzadkie** – to np. niewielkie potknięcia stylistyczne (powtórzenie tego samego wyrazu w dwóch kolejnych zdaniach), dobór niekoniecznie najbardziej właściwego słowa z kilku synonimów (dzielnica jako obszar obejmujący kilka prowincji), zbyt dosłowne tłumaczenie (angielskie *free-falling bombs* na „bomby upadku swobodnego", a nie po prostu „bomby"). Najbardziej rażąca gafa to przetłumaczenie pojawiającego się przy okazji dyplomacji sformułowania '*influenced*' ('influence' to wpływać, poddawać presji) na „*przesunięci*". Wiadomo, chodzi o przesunięcie sympatii, zmianę w światopoglądzie, ale takie tłumaczenie nie jest zbyt zręczne – szczególnie w zbitce „zostaliśmy słabo przesunięci przez państwo: Francja"). **Ogólnie jednak tłumaczenie i cała lokalizacja (pudełko, instrukcja) są wykonane całkiem solidnie.** Aha – ze względu na wymogi multiplayera, niektóre określenia pozostały w oryginale (m.in. nazwy prowincji). Szkoda jednak, że w oryginale pozostało również intro.

## Opanuj to wszystko

A sama gra? Jak już pisałem przy okazji wersji beta, Hearts of Iron II to produkcja, na którą warto zwrócić uwagę z dwóch powodów. Po pierwsze, **to najbardziej złożona, wielowymiarowa, wręcz globalna strategia przedstawiająca historię świata z lat II wojny światowej oraz 2-3 przed i po jej zakończeniu.** Po drugie – i to różni ją od poprzedniej części Hearts of Iron – to także gra, przy okazji której jej producent, firma Paradox, wreszcie dołożył starań, by mogli w nią zagrać również **normalni gracze** zainteresowani historią, militariami itd. Dzięki zmianom w interfejsie, mądrej automatyzacji wielu elementów gry (mądrej, czyli takiej, którą gracz może jednak nadzorować), uproszczeniu tego, co można było uprościć bez utraty charakteru gry, Hearts of Iron II to tytuł, w który łatwo wchodzisz, poświęcasz sporo czasu, by zostać w nim mistrzem, a potem każde zwycięstwo przynosi ci niebywałą satysfakcję. A jest się czego uczyć, bo **Hearts of Iron II przedstawla wszystkie aspekty światowej wojny** – to nie tylko kierowanie armiami, ale także dyplomacja, produkcja, rozwój technologiczny, dbałość o uzupełnianie zapasów walczących wojsk itd.

## Multi z manierami

Hearts of Iron II, rewelacyjny tytuł dla jednego gracza, to także **całkiem porządna propozycja dla fanów multiplayera.** Niestety porządna, ale nie rewelacyjna, bo gra przez sieć (LAN, Internet z podaniem IP, Internet przez usługę ValkiryeNet) jest - jak na mój gust - zbyt mało zautomatyzowana. Możliwe jest kierowanie jednym państwem przez kilku graczy (przydaje się, kiedy walczysz równocześnie w Europie, Azji i Afryce), ale już podział obowiązków to kwestia dogadania się graczy, bo komputer w żaden sposób tego rozdziału odpowiedzialności nie wspiera i nie pilnuje. Multiplayer można było zaplanować lepiej, teraz opiera się na dobrej woli i „kulturze gry" uczestników zabawy.

**Mimo zastrzeżeń pewne jest, że innej takiej strategii jak Hearts of Iron II teraz po prostu nie znajdziecie.** To totalne, monumentalne odtworzenie kawałka historii naszej cywilizacji, zaprojektowane w taki sposób, że gra pasjonuje mimo prostej grafiki, dużej liczby cyferek, tekstów itd. Polecam ją z pełnym przekonaniem, wcale nie na zasadzie, że na bezrybiu i rak ryba. [CDA]

**Innej takiej strategii jak Hearts of Iron II teraz po prostu nie znajdziecie. Polecam ją z pełnym przekonaniem.**

Wszystko jest ładnie opisane i co najważniejsze – dobrze przetłumaczone.

**9**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 9 |
| VIDEO | 7 |
| AUDIO | 8 |

**WERDYKT**

- ⊕ pokazuje wojnę globalną z wszystkimi jej elementami i konsekwencjami
- ⊕ niesamowicie złożony – a jednocześnie prosty do opanowania - model rozgrywki
- ⊕ możliwość zagrania praktycznie każdym istniejącym państwem
- ⊕ cztery duże kampanie i ciekawe scenariusze dodatkowe
- ⊖ niedopracowany multiplayer
- ⊖ drobne potknięcia w lokalizacji

PRODUCENT: TERMINAL REALITY
DYSTRYBUTOR: MAJESCO SALES

WWW.BLOWOUTGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 733 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PEŁNA WERSJA
DVD 03/2005 CD 03/2005

CORMAC | OLDSCHOOL NIE UMIERA

# BlowOut

**Klasyczny „side-scroller" A.D. 2005? Zaskakujące, ale jednak prawdziwe. Ci z was, którzy w roku 1995 grali już na blaszakach, być może skojarzą tytuł Abuse. BlowOut to w prostej linii jego spadkobierca.**

**Można** sobie zadać pytanie, czy w czasach gier takich jak Half-Life 2 powrót do gierkowych korzeni (toż to całe 10 lat minęło od premiery Abuse) ma jakikolwiek sens. Zagrawszy w Pirates! należy zakrzyknąć „Tak!". Zobaczmy, czy BlowOutowi totalna oldschoolowość wyszła na zdrowie.

W wywiadzie jeden z twórców gry stwierdził, że **BlowOut powstał z chęci połączenia rozgrywki rodem z Abuse z klimatem filmów takich jak Obcy czy Starship Troopers** (moim zdaniem powinien dostać tęgiego kopa z rozbiegu za zestawianie tych dwóch kinowych tytułów). Zaowocowało to **strzelanką, gdzie samotny marine stawia czoło chmarom mutantów**, które zagnieździły się w opuszczonej bazie. Nasz komandos nosi bohaterskie imię John 'Dutch' Cane i należy do tego gatunku bohaterów-twardzieli, którzy miętoszą w wiecznie szczeciniastej gębie cygaro, myją nieświeży smrodek z feromonami i dukają głębokim niczym Rów Mariański basem drętwe (choć niewątpliwie prawdziwie męskie) teksty klasy C, pokroju *„to była pestka, szkoda tylko, że ubabrałem sobie juchą buty"*.

Nie ulega wątpliwości, że jeśli coś jest w stanie wystraszyć z bazy tysiące Obcych, to jest to właśnie coś takiego odziane w mundur i wyposażone w niebezpieczne zabawki. Pomińmy milczeniem konkrety fabuły, bo sprowadza się do głębokiego i wyrafinowanego schematu „przyleciał, pozabijał i odleciał". Zwłaszcza że od momentu zakończenia intra fabuła owa już się aż do samego końca gry nie pojawia. Zresztą z pożytkiem dla gry. Jedyne, co możemy oglądać pomiędzy etapami, to plansze z opcją zapisu, kontynuacji i wyjścia do menu.

**Głównym wrogiem gry jest monotonia. Wszystkie 10 etapów rozgrywa się w tej samej bazie, w takich samych szaroburych pomieszczeniach i korytarzach.**

## Etapy, czyli tam i z powrotem

Pomiędzy „przyleciał" a „odleciał" czeka na gracza **10 dość rozległych etapów**. Na każdy z nich składa się gęsta sieć korytarzy, wind, schodów, śluz (śluz też będzie...) oraz osłabionych fragmentów podłóg i ścian do rozbicia. Po pomieszczeniach porozstawiane są beczki, z których część kryje niezwykle użyteczne znajdźki (apteczki, osłony i amunicję), wszystkie zaś nadają się do wysadzania okolicznych wrogów. Zdarzają się też elementy wystroju wnętrz niebezpieczne dla Dutcha – automatyczne działka, włączające się cyklicznie zapory laserowe, latające droidy pieszczące prądem itp. Nawigację po pokręconej bazie ułatwia mapa odsłaniana w miarę postępów bądź za pomocą specjalnych terminali. Ukazany jest na niej nie tylko rozkład sal i korytarzy, lecz również drzwi i kolejne cele. Czasem można też z niej wywnioskować położenie tajnych przejść i pomieszczeń. Bez niej ani rusz.

**Design etapów może niekiedy irytować, bo ustawicznie wymusza on powracanie do już odwiedzonych obszarów.** Obszarów, zdawałoby się, już oczyszczonych z wszelkich form życia. Nic bardziej mylnego – w niektórych miejscach wrogowie się respawnują. Niekiedy w sposób zaiste bezczelny, bo dosłownie pojawiają się znikąd nagle materializując się w powietrzu. **Należy pamiętać o dokładnym sprawdzeniu każdej możliwej sali**, bo nie raz zdarzało mi się dojść do zamkniętych drzwi, włączyć mapę i dostrzec na drugim końcu bazy jedno jedyne malutkie pomieszczenie, którego nie odwiedziłem i w którym leżał klucz magnetyczny. Powroty takie są bardzo irytujące i dosyć nudne.

**Głównym wrogiem gry jest monotonia.** Wszystkie 10 etapów rozgrywa się w tej samej bazie, w takich samych szaroburych pomieszczeniach i korytarzach, w których mniej więcej od połowy gry przestają już pojawiać się nowe gatunki mutantów. Pomieszczenia są do siebie tak podobne, że szybko zacznie nam towarzyszyć aż do końca uczucie deja vu. Wciąż te same tekstury, wciąż ta sama kolorystyka, niemal zero zróżnicowania. Sprawia to, że **by cieszyć się tą grą, należy dawkować ją sobie bardzo ostrożnie i unikać kilkugodzinnych posiedzeń**, do których ja niestety byłem zmuszony. Ale jako pół-, ew. godzinny odstresowiacz na dzień – sprawdza się nieźle.

**Na końcu każdego etapu czeka na nas boss.** Niestety walka z każdym z wielkich szefów wygląda praktycznie tak samo – perspektywa się zmienia i widząc Dutcha na pierwszym planie strzelamy w głąb ekranu unikając jednocześnie ataków maszkary. Fajne przez pierwsze 2-3 potyczki, potem już jakby mniej.

**BlowOut to sporo akcji w starym dobrym stylu – fire i do przodu. Jeśli nie robi się przy niej długich posiedzeń, monotonię można przeboleć.**

Tak działa działko impulsowe – smaży wszystko, co pełza przed Dutchem.

Mess with the best, die like the rest.

## Muchozolem go!

Projekty potworów niespecjalnie przypadły mi do gustu. Niektóre są pokraczne, niektóre po prostu śmieszne (gigantyczny pasikonik po prostu rządzi!). Można śmiało przyjąć, że **twórcy trzymali się po prostu konwencji klasycznych dwuwymiarowych strzelanek** z ery przed akceleratorami. Przeciwnicy jako żywo przypominają te rysowane ręcznie bitmapy, które 15 lat temu wcale śmiechu nie wzbudzały. Tyle że nie są już bitmapami, lecz w pełni trójwymiarowymi modelami. Potwory są dosyć zróżnicowane pod względem stopnia stwarzanego zagrożenia i sposobu ataku, choć podobnie jak etapy utrzymane są w monotonnej kolorystyce. Spora część z nich nawiązuje do owadów – roje szarańczy, wspomniane już gigantyczne pasikoniki, przerośnięte osy. Zdarzają się też okazjonalnie egzemplarze dużo większe, silniejsze i bardziej niebezpieczne. Same w sobie mutanty nie stanowią wielkiego zagrożenia, jednak gdy pojawiają się licznie i nacierają z obu stron, to może zrobić się gorąco. Z większości opresji pomoże nam jednak wyjść cało dosyć bogaty, zróżnicowany i uniwersalny arsenał.

## Black & Decker kaliber `45

Zaczniemy z **karabinkiem automatycznym**, którego siła rażenia jest dosyć mizerna i który przegrzewa się, gdy za długo dusimy spust. Jego zaletą jest jednak to, że amunicja do niego nie kończy się nigdy. Dużo bardziej przydatny jest **shotgun**, którego siła i rozrzut niejednokrotnie uratują tyłek Dutcha z opresji. Moją ulubioną bronią był... **nailgun. Tak, tak, udostępniono nam znane z Quake'a działo na gwoździe.** Trzymając je w rękach, słuchając odgłosu wystrzeliwanych gwoździ i widząc, jak wbijają się w przeciwników, naprawdę czuje się potęgę tego cacka.

Preferującym klasyczny ołów zaproponowano **minigun**, jednak przerażająca prędkość, z jaką zżera on amunicję i niewielka jej dostępność mocno ograniczają jego przydatność. Doskonałym biczem na duże skupiska wrogów jest **miotacz płomieni**, zwłaszcza że stosunkowo wolno opróżnia kanistry, a na ich brak narzekać raczej nie będziemy. Arsenał uzupełniają **granatnik, rakietnica** i **działo impulsowe**. Na stronie gry można też znaleźć informację o... **pile łańcuchowej**, jednak w grze jej nie spotkałem. Być może została gdzieś ukryta lub po prostu zastąpiona nailgunem, o którym z kolei nie wspomina się na stronie. Who cares? I tak nailgun rządzi!

Siłę rażenia arsenału można podnosić, znajdując ukryte upgrade'y. Walkę ułatwia i uatrakcyjnia **jetpack**, za pomocą którego możemy się wznosić na ograniczone wysokości (skakanie jako takie nie występuje).

## Oprawa

Silnik gry trudno zaliczyć do nowoczesnych. Jest w pełni trójwymiarowy, choć akcja toczy się tylko w dwóch wymiarach (nie możemy przemieszczać się w głąb ekranu). **Gra nie jest brzydka, jednak właściwie trudno oprawę za coś konkretnego pochwalić.** Ot, nie wyróżnia się niczym ani in plus, ani in minus. Nie licząc ganionej już monotonii. Dźwięk nie jest najlepszy – odgłosy wydawane przez niektóre z mutantów są irytujące i brzmią nad wyraz sztucznie. Nigdy nie słyszałem gigantycznego pasikonika, ale jednak mam wrażenie, że darłby się inaczej. ;) Odgłosy strzałów i eksplozji są przeciętne, choć dźwięk nailguna bardzo mi się spodobał – słychać w nim potęgę broni. **Cała oprawa to po prostu stany średnie.**

## Bug you!

Prócz robali pełzających po bazie znalazło się w grze jeszcze parę innych pluskiew, niespecjalnie uciążliwych, jednak rzucających się w oczy. **Gra nie zapamiętuje ustawień opcji**, więc każdorazowo musiałem przełączać sposób sterowania. Potwory potrafią częściowo przeniknąć przez śluzy lub podłogę windy, a niektóre także atakować przez nie na odległość. Żeby było sprawiedliwie, również my możemy im w ten sposób zrobić kuku. ;) Po śmierci i respawnie w ostatnim checkpoincie wszystkie znajdźki wprawdzie również materializują się na nowo (w dosyć dziwny spowolniony sposób), jednak nie można ich zebrać.

## Podsumowanie

**BlowOut to sporo akcji w starym dobrym stylu – fire i do przodu.** Jeśli nie robi się przy niej długich posiedzeń, monotonię można przeboleć. Jako odstresowywacz gra sprawdza się znakomicie – powinna przypaść do gustu tym, którzy grywali w jej protoplastów sprzed dekady. Widać, że to produkt budżetowy, a nie żaden wielki projekt robiony przez lata za ciężką kasę. Myślę jednak, że warto zagrać, choćby po to, by powspominać dawne czasy. Tym bardziej że dostajecie od nas BlowOuta na cover CD. A darowanej gierce nie patrzy się w stopkę. :) **|CDA|**

**6**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 6 |
| VIDEO | 6 |
| AUDIO | 5 |

**WERDYKT**

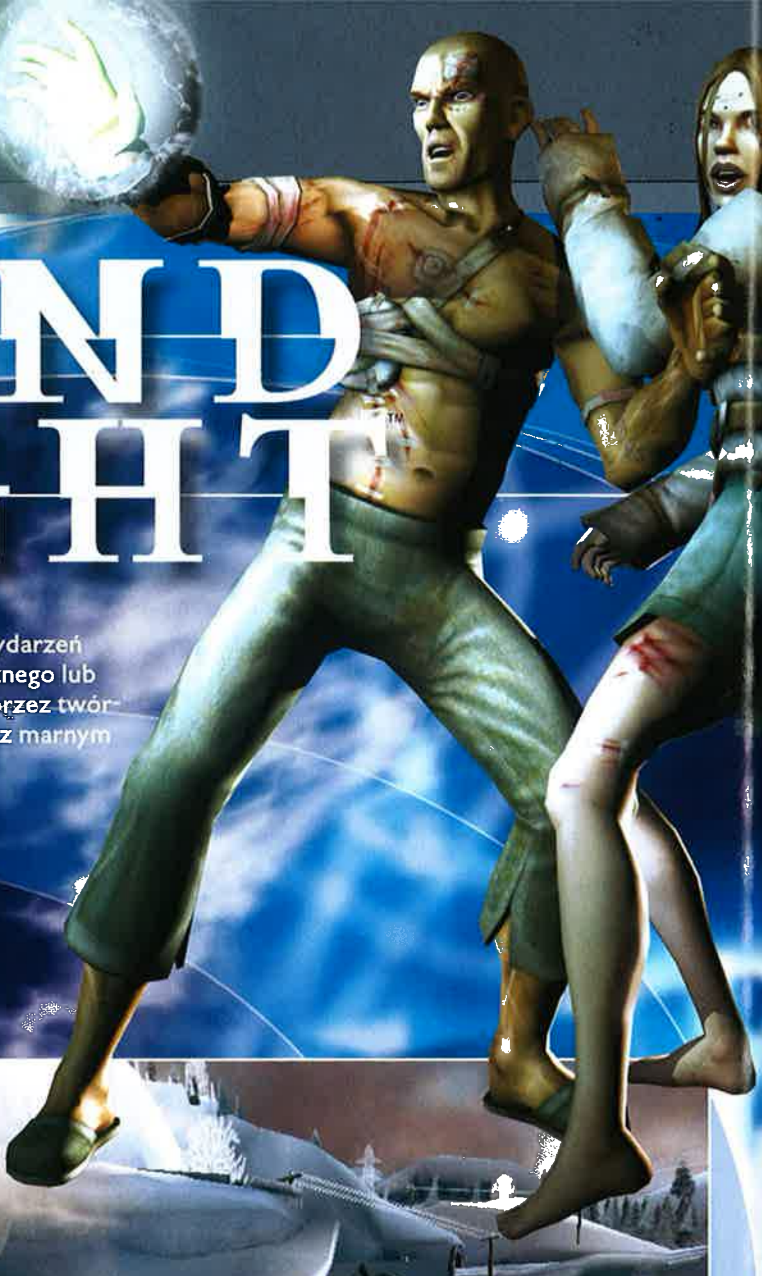
- ⊕ beztresowa rozwałka na całego
- ⊕ uchwyciła klimat starych dwuwymiarowych side-scrollerów
- ⊕ fajny arsenał – nailgun rządzi :)
- ⊕ duże etapy
- ⊕ niskie wymagania
- ⊖ przy dłuższych posiedzeniach monotonna
- ⊖ średnia oprawa

PRODUCENT: FREE RADICAL
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CODEMASTERS.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | NIEBEZPIECZNY UMYSŁ

# SECOND SIGHT



**Amnezja, czyli utrata lub osłabienie pamięci, dotycząca zwykle wydarzeń pewnego okresu, a występująca najczęściej na skutek urazu fizycznego lub psychicznego, to fabularny mechanizm chętnie wykorzystywany przez twórców powieści i filmów z lekko sensacyjnym posmakiem. Niestety z marnym zazwyczaj skutkiem.**

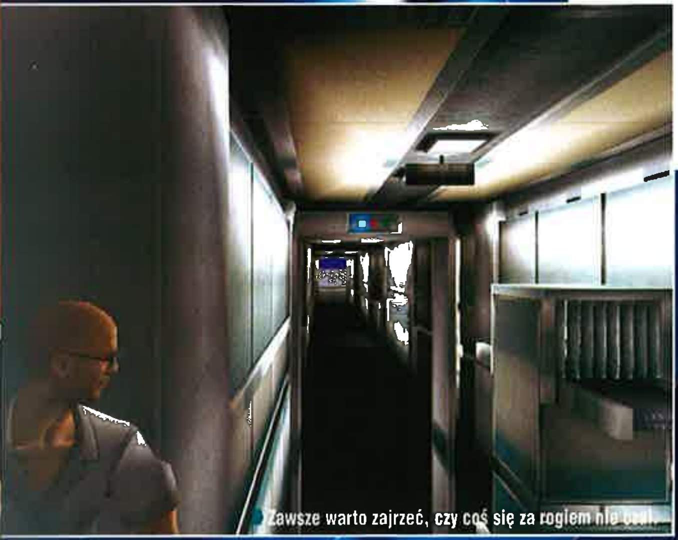
**Marnym**, bo mimo że bohater nic nie pamięta, odkrywane przez niego kolejno elementy łamigłówki zatytułowanej „kim jestem i co ja najlepszego narobiłem, zanim się tu obudziłem na golasa i z bólem łepetyny?", rzadko kiedy zaskakują – i to nawet wtedy, gdy powodem amnezji nie jest studencka impreza na zakończenie semestru. Na szczęście historyjka opowiedziana w Second Sight, choć jej punktem wyjścia jest również utrata pamięci, trzyma w napięciu od początku do końca, a przez długi czas gry zdany jesteś wyłącznie na własne domysły. I to, jak się potem okazuje, niekoniecznie...

## Telekineza?

*Bohaterem gry jest Joh... Nie, to nie tak. Zanim dowiesz się, że bohaterem gry jest John Vattic - naukowiec, psycholog, specjalista od odkrywania nieznanych jeszcze, ukrytych mocy ludzkiego umysłu, budzisz się na kozetce w sterylnym, obłożonym białymi kafelkami pokoju. Budzisz się z tętniącym w głowie bólem, siniakami i opuchnięciami na całym ciele. Budzisz się ledwie znajdując siły, by wstać z leżanki. Budzisz się z dziwnymi obrazami skrzącymi na umęczonych końcówkach synaps. Z rozmową dwóch ubranych w mundury facetów, którzy wskazując na ciebie, nazywali cię mordercą. I tym czymś, co wydarzyło się przed chwilą. Dałbyś głowę, że byłeś przykuty do łóżka żelaznymi obręczami, które nagle, jakby na rozkaz twoich myśli, otworzyły się uwalniając cię z więzów. Czy to telekineza? Koncentrujesz umysł na panelu otwierającym...*

SECOND SIGHT

Snajperka w konwencji przeniesionej z konsol. Ciekawe, prawda?



Zawsze warto zajrzeć, czy coś się za rogiem nie czai.

## Diabelska precyzja

...trafne. Fabuła gry prowadzona jest niezgodnie z autentyczną chronologią wydarzeń, mieszając wydarzenia z teraźniejszości (pobudka w tajemniczym ośrodku badawczym, ucieczka z tego miejsca, poszukiwanie tożsamości Vattica) z tym, co zdarzyło się w przeszłości, pół roku wcześniej. Te reminiscencje pojawiają się już w drugim etapie gry, kiedy to jeszcze „normalny" John Vattic trafia do bazy wojskowej Kastein w Niemczech. Na miejscu bohater dowiaduje się, że został wcielony do oddziału, którego celem jest powstrzymanie dr Grienko - naukowca przeprowadzającego niepokojące eksperymenty gdzieś w Syberii. Od tego momentu gra toczy się dwutorowo – to nie pierwsze tego typu rozwiązanie fabularne w grach, ale tutaj wykonano je z diabelską precyzją i wyczuciem suspensu godnym hollywoodzkich scenarzystów. Chociaż zarówno same historie, jak i sposób ich opowiadania stają się w grach coraz ciekawsze, Second Sight wyróżnia się pod tym względem in plus. Tym bardziej że taki właśnie pomysł na fabułę pozwala również na zróżnicowanie...

**Chociaż zarówno same historie, jak i sposób ich opowiadania stają się w grach coraz ciekawsze, Second Sight wyróżnia się pod tym względem in plus.**

## Moce umysłu

John Vattic dysponuje w grze łącznie pięcioma mocami PSI, które dają mu dużą przewagę nad przeciwnikami. Są to kolejno:

**Telekineza** (telekinesis) – umiejętność przenoszenia przedmiotów na odległość. Pozwala także na manipulowanie przyciskami oraz miotanie przeciwnikami. Jedna z najczęściej używanych mocy! Z telekinezą związany jest również model fizyki gry – rzucane przedmioty fruwają jak powinny, a unoszeni w powietrze ludzie strzelają w bezładzie wokół siebie z broni palnej. Uważaj – te pociski mogą trafić innych wrogów, ale także ciebie!!!

**Leczenie** (healing) – to oczywiste. Używasz i zamieniasz punkty PSI na energię. Często się przydaje!

**Atak PSI** (psi attack) – Vattic koncentruje się chwilę i wypuszcza falę uderzeniową, która powala wszystkich wrogów znajdujących się wokół. Skutecznej

**Niewidzialność** (charm) – Vattic przekonuje obserwatorów, że nie ma go tam, gdzie jest. To pozwala mu na krótkotrwałą „niewidzialność".

**Projekcja** (projection) – najbardziej „magiczna" z mocy. John uwalnia wewnętrzne odbicie własnej postaci, którym przez chwilę może kierować. Ponieważ to reprezentacja umysłu Vattica, a nie prawdziwa postać, może przenikać przez laserowe pola i inne przeszkody.

## Mocne moce

*...elektroniczne drzwi i po chwili, powoli, ale pewnie, z cichym odgłosem ich skrzydło przesuwa się. To rzeczywiście telekineza. Vattic, a wraz z nim gracz, jest przez chwilę oszołomiony, zaskoczony niezwykłą mocą, wkrótce jednak używanie tej i kolejnych mocy umysłu, staje się drugą naturą. W grze występuje łącznie pięć takich „talentów mózgu", zaczynając od telekinezy, przez regenerację sił witalnych aż po atak psioniczny. Ponieważ każda z mocy jest unikatowa i inna od pozostałych, niektóre z nich wykorzystuje się w walce (lub po niej), inne służą do rozwiązywania zagadek (patrz ramka). Moce wybiera się przy użyciu kółeczka myszy - w momencie wyboru gra pauzuje, nie ma więc obawy, że zmiana aktywnej mocy spowoduje twoją śmierć.*

*Aktywowanie mocy to kwestia przyciśnięcia lewego przycisku myszy – w zależności od jej rodzaju przytrzymując go, możesz przedłużać działanie mocy. Czas ten jest ograniczony przez punkty PSI – kiedy spadną do zera, Vattic pada na ziemię i przez sekundę jest oszołomiony (więc także bezbronny). Punkty PSI regenerują się oczywiście, ale trwa to dość wolno, w związku z czym w bardziej gorących momentach gry nie możesz polegać wyłącznie na mocach. Bardzo spodobały mi się efekty graficzne towarzyszące korzystaniu z mocy umysłu i to, że podkreślają one filmowy charakter gry. Kiedy Vattic zbytnio wysili mózg – czyli wtedy, kiedy punkty PSI spadną do zera – ekran zaczyna migotać, pulsować...*

Kiedy zmieniasz broń lub wybierasz moc, gra pauzuje. Nawet w takiej „gorącej" sytuacji.

## Strzelanie precyzyjne

...rozgrywki, dzięki czemu Second Sight jest grą, w której można wyróżnić dwa rodzaje etapów. Te, które rozgrywają się w teraźniejszości, bazują przede wszystkim na dyskrecji, unikaniu wzroku strażników. W etapach tych jesteś zazwyczaj słabo uzbrojony, a potęga umysłu jest zbyt mała, by tylko przy jej użyciu Vattic mógł pokonać dużą liczbę przeciwników. Pozostaje skradanie się przy ścianach i wykorzystywanie mocy takich, jak 'charm' czy 'projection' do omijania instalacji alarmowych, pól siłowych itd.

Etapy rozgrywane w przeszłości mają zupełnie inny charakter. Tutaj dążysz do konfrontacji, a nawet jeśli nie, możesz być pewien, że konfrontacja dąży do ciebie. Na tych poziomach musisz więc korzystać z mocy... ostrej amunicji, najlepiej więc przejść z trybu TPP w tryb FPP i tak sukcesywnie oczyszczać poziomy z przeciwników (niestety w FPP nie da się ruszać!). Ciekawy efekt dało tu przeniesienie na PC konsolowego systemu celowania. Gra ma autotargeting, tzn. wystarczy, że tylko ruszysz myszką w kierunku wroga, by pojawiła się wokół niego obwódka „namierzony". Wtedy jednak Vattic jest cholernie niecelny. By trafiać dokładnie tam, gdzie chcesz, musisz doprecyzować cel, ruszając centralnym punktem celownika wewnątrz rzeczonej obwódki. Jak na PC rozwiązanie nietypowe, ale bardzo efektywne i podejrzewam – szczególnie biorąc pod uwagę postępującą „konsolizację" gier na wszystkich platformach – że wkrótce stanie się standardem w tych produkcjach, w których strzelanie jest ważnym elementem zabawy, ale...

Latający Cyrk Johna Vattica!

Ta dziewczyna to klucz do rozwiązania zagadki.

### Strzelanina w strzelaninie

Second Sight to, podobnie jak wiele innych gier bazujących głównie na fabule, produkcja, która po ukończeniu nie oferuje graczom zbyt wiele. Jest dodatkowy, trudniejszy poziom trudności, ale nie wpływa on na przebieg samej historii, a za drugim razem wszystkie tajemnice są już przecież odkryte. Jest jednak po co do Second Sight wracać – w grze ukryto zręcznościowe minigierki, które wpierw należy odnaleźć, a potem... grać w nie w dowolnym momencie. Pierwsza z nich to Earth Impact - kosmiczny shoot'em-up. Znajduje się ją na poziomie Relliance, uruchamiając automat do gry, którym bawi się jeden ze strażników. Druga to X Space '92 - gra o podobnym charakterze co Earth Impact, ale bardziej oldschoolowa. Tę gierkę znajdziesz na poziomie Madness, jej uruchomienie jest jednak dużo trudniejsze – wpierw musisz znaleźć grę zapisaną na dyskietce, a potem uruchomić ją w komputerze.

Wniebowzięci? Myślałem, że to z Himilsbachem...

### Efekciarskie efekty

*...w końcu błyska na ułamek sekundy, a kiedy znów wracasz do rzeczywistości, przez kilka sekund widzisz obraz z nałożonym nań charakterystycznym „ziarnem". Podobne efekty towarzyszą psionicznemu atakowi czy wyjściu z ciała po aktywowaniu mocy 'charm'. Oprawa graficzna Second Sight robi zresztą ogólnie bardzo dobre wrażenie, choć raczej dzięki wyrazistemu stylowi grafiki (to taki styl „poważna kreskówka") i pomysłowości w zastosowaniu filmowych efektów (jak np. wspomniane już „ziarno") niż potędze engine'u, czy zdolnościom grafików. Krótko mówiąc – postawiono na grafikę nie tyle efektowną, co klimatyczną.*

*Konwersja z konsoli wykonana została poprawnie, jedynie ekran inwentarza czy też to, co widać na monitorach komputerów, które obsługujesz w grze, pozostawiają nieco do życzenia. Po przejściu na wyższą - bo PC-tową - rozdzielczość stały się po prostu nieostre, rozmyte. Ścieżka dźwiękowa jest również niczego sobie - należy do tych klimatycznych, budujących klimat niepewności...*

### Drugie spojrzenie

...nie jej istotą. Ta „konsolizacja" ma niestety także mniej przyjemne strony. Second Sight został zaprojektowany z myślą o joypadzie do PS2, który w naturalny sposób daje dostęp do szesnastu co najmniej przycisków. Przełożenie tego na zestaw klawiatura-myszka jest zadaniem bardzo trudnym i niestety tym razem niezbyt się udało. Ciosy zadawane pięścią aktywujesz klawiszem [F], a nie zgodnie z intuicją - lewym przyciskiem myszki. By przejść w tryb 'stealth' i na przykład przykleić się do ściany, musisz wcisnąć [E], co też nie jest intuicyjne, poza tym na mgnienie oka odrywa od ekranu i wybija z rytmu gry.

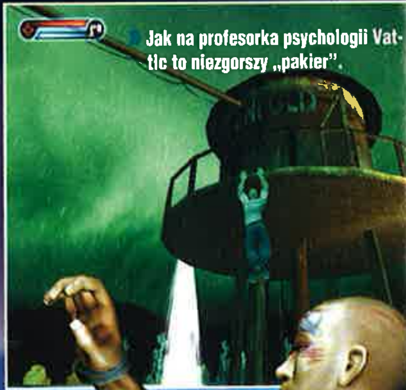
Wybór mocy czy aktywnej broni również sprawia drobne kłopoty - kręcąc kółkiem myszy w górę wybierasz pukawkę, kręcąc w dół - moce, kiedy więc „przejedziesz" przez ikonkę, którą chcesz wybrać instynktownie, zaczynasz kręcić kółkiem w przeciwną stronę, a... efekt jest oczywiście zgoła odmienny od oczekiwanego. Przy PC-towym sterowaniu bardziej wyraźne stają się też okazjonalne kiksy kamery. W TPP-kach zawsze zdarzają się momenty, w których kamera ustawia się w mało wygodnym miejscu. Na konsolach do jej korekty służy zazwyczaj lewa gałka dżojpada, na PC - myszka, która jednak nie sprawdza się równie dobrze. System zapisywania stanu gry również bazuje na „konsolowatych" punktach kontrolnych, ale są one na tyle częste, że tylko największym marudom rozwiązanie to będzie przeszkadzać.

Na szczęście te zastrzeżenia nie wpływają zbytnio na odbiór gry - można się przyzwyczaić nawet do słabości systemu sterowania (i innych potknięć). Szkoda jednak, że ten ważny przecież element rozgrywki nie został w konwersji przemyślany równie misternie jak w oryginale fabuła.

To nie błąd w druku – to efekt graficzny, który pojawia się, kiedy Vattic przesadzi z używaniem mocy.

### Pamiętaj, by zagrać

*...niepokoju i tajemnicy. Second Sight tym zresztą wygrywa. Można tę produkcję potraktować jak interaktywny, piętnastogodzinny - bo tyle mniej więcej trwa przejście gry - naprawdę udany odcinek serialu „Z archiwum X" czy innego podobnego. To wciągająca, interesująca historia z pogranicza sensacji i science fiction całkiem nieźle, choć nie bez drobnych potknięć, przełożona na grę komputerową – dodajmy, że jedną z najciekawszych w ostatnich miesiącach. Chociaż to gra o amnezji - nie zapomnijcie o tym tytule!* **|CDA|**



Jak na profesorka psychologii Vattic to niezgorszy „pakier".

**Można tę produkcję potraktować jak interaktywny, piętnastogodzinny - bo tyle mniej więcej trwa przejście gry - naprawdę udany odcinek serialu „Z archiwum X".**

Niestety – Grienko (i jeszcze ktoś) nie cofnął się przed eksperymentami na takich małych, bezbronnych dziewczynkach.

**7+**

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO | 8 |
| AUDIO | 8 |

**WERDYKT**

- ⊕ rewelacyjny scenariusz
- ⊕ zróżnicowanie etapów
- ⊕ moce psioniczne
- ⊕ sprawnie działający „model fizyki"

- ⊖ konwersja sterowania z konsolowego na PC-towe
- ⊖ okazjonalne kłopoty z kamerą

SECOND SIGHT

CAUTION:
FREEZING COOL
HIS X700PRO ICEQ TURBO
Ice Blue LED
UV Sensitive
oprogramowanie iTurbo
- kontroluje bezpieczeństwo
- zwiększa wydajność karty
iTurbo
szybkość
wystarczy wcisnąć przycisk iTurbo, aby zwiększyć wydajność procesor do 460 MHz a pamięć do 960 MHz
HIS EXCALIBUR X700PrO IceQ TURBO
460 MHz / 960 MHz
ROZWIĄZANIA KONKURENCYJNE
425 MHz / 860 MHz
cisza
funkcja Silence powoduje ona zmniejszenie szybkości wentylatorów i zmniejszenie hałasu poniżej 20dB
chłód
funkcja Turbo - wentylatory kręcą się szybciej temperatura spada o 11 stopni
pamięć: 256 MB GDDR3
wyjścia: HDTV & DVI-I
rozdzielczość: do 2048 x 1536
HIS jest firmą o zasięgu międzynarodowym produkującą kary grafiki.
HIS koncentruje sie na rozwiązaniach wysokiej jakości i wysokiej wydajności.
Dzięki nieustannym udoskonaleniom swoich produktów, firma HIS została doceniona zarówno przez klientów jak i przez media.
Więcej informacji: www.hisdigital.com
Firma HIS została nagrodzona ponad 200-stoma nagrodami za swoje produkty z procesorami graficznymi ATI
HKEPC Hardware
www.hkepc.com
Editor's Choice
Hightech Information System Limited
www.hisdigital.com
GRAPHICS BY ATI
Wyłączny dystrybutor:
PRONOX S.A.
TECHNOLOGY
PRONOX S.A.
40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c
tel. (32) 207 56 00, fax. (32) 207 56 03
www.pronox.com

- PRODUCENT: PIRANHA BYTES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.CDPROJEKT.INFO

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 700 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | TRZYMA POZIOM!

# Gothic II: Noc Kruka

**Jako że Noc Kruka jest dodatkiem integrującym się z grą, jednym z najważniejszych zadań polskiego wydawcy było zapewnienie, by jego spolszczenie tworzyło harmonijną całość z polonizacją podstawowej gry i aby nie dało się wyłapać „szwów" pomiędzy add-onem a podstawką. CD Projekt spisał się znakomicie.**

**Grę dostajemy** w pogrubionym DVD-boksie wsuniętym dodatkowo w tekturowe pudełko. Trzeba przyznać, że opakowanie takie prezentuje się bardzo elegancko. Wewnątrz znajdziemy instrukcję, katalog CD Projektu, kartę rejestracyjną oraz dwie płytki. Na jednej z nich znajduje się Noc Kruka, druga zaś to płyta audio ze ścieżką dźwiękową z gry. Szkoda tylko, że utwory są potwornie krótkie – na płycie jest ich 11, a całość trwa niecałe 19 minut.

Instrukcja ma zaledwie 16 stron, jednak znalazły się tam właściwie wszystkie informacje na temat zmian w rozgrywce i nowych jej elementów – opisy nowych zaklęć, potworów, gildii itp. Przetłumaczona została dobrze – zastrzeżeń nie mam.

Wspomniałem, że dodatek pod względem spolszczenia (pod każdym innym zresztą też, ale o tym już pisałem w recenzji) tworzy harmonijną całość z podstawką. Listy osób, które pracowały nad polonizacjami G II i Nocy Kruka pokrywają się niemal w 100%. Zaleta jest oczywista. Wada natomiast jest taka, że tu i ówdzie znowu usłyszymy dziwne głosy (nie, nie takie, które prowadzą słyszących do pokoju bez klamki), tak jak w G II. Znowu zdarza się, że chłop o aparycji drwala mówi głosikiem takim, jakby ktoś mu coś przydepnął. Takie cudowanie i zbytnia teatralność jednak dotyczą postaci pobocznych, bo już te ważniejsze dla fabuły mówią jak należy.

**Jeśli chodzi o tłumaczenie, jest ono równie dobre, co w Gothiku II.** Tyczy się to zresztą spolszczenia jako całości. Nic nam nie powinno zakłócić radości z gry. Do tego cena dodatku wydaje się całkiem sensowna. Więcej chyba pisać nie trzeba. **|CDA|**

**8**

**POLONIZACJA**

- ⊕ ładnie się komponuje ze spolszczeniem podstawowej gry
- ⊕ jako bonus płyta audio z soundtrackiem
- ⊕ ładnie wydana
- ⊕ sensowna cena

- ⊖ te same, co w spolszczeniu G II – czasem dziwne (od)głosy

**OCENA GRY: 8+**

ELD | ZGADZAM SIĘ Z ARAGORNEM

- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
- CENA: 169 ZŁ
- WWW.EAGAMES.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: P 1.3 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE | RTS

# Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie

**Uwielbiam lokalizacje Electronic Arts z jednego prozaicznego powodu - są polonizowane w siedzibie EA równocześnie z lokalizacjami w innych językach. Rezultat? Gra w wersji PL ukazuje się w tym samym czasie co na Zachodzie, bez kilkumiesięcznego poślizgu.**

**Trzeba również** przyznać, że lokalizacje te stoją na dobrym poziomie. Może bez wodotrysków, ale też bez większych błędów. Tradycyjnie już jak przystało na Electronic Arts, do czynienia mamy z lokalizacją kinową, czyli pojawiły się tylko polskie teksty, a speeche pozostały nietknięte. I bardzo dobrze, bo nie wyobrażam sobie, aby speeche wycięte z filmu zostały zastąpione przez np. Czarka Pazurę czytającego kwestie filmowego Sarumana.

Jeśli chodzi o sam kontekst tłumaczenia, to błędów raczej próżno szukać. Ciężko przecież popełnić pomyłkę w dialogu filmowym, a pamiętajmy, że praktycznie cała gra opiera się właśnie na filmach Petera Jacksona i dialogach z nich. Jednak śmiało możemy się przyczepić za to do użytych w wersji PL czcionek. W czasie filmików jest ona zwyczajnie zbyt mało czytelna. Owszem, te 'wygibasy' ładnie wyglądają, ale przeczytać, co tam napisano, jest trudno. Dla odmiany podczas gry zaserwowano nam prosty, zwykły Arial. Kiedy widzę po zakończeniu misji napis tymże Arialem „Zwycięstwo", to mam ochotę kogoś zamordować.

Średnio podoba mi się też pomysł, by teksty mówione podczas gry ukazywały się w języku polskim w okienku nad ikonami bohaterów. Mimo że jest ono przezroczyste, to i tak zasłania całkiem spory kawałek ekranu.

Te niedogodności nadrabia instrukcja, którą aż przyjemnie jest wziąć do ręki. Trochę stylizowana, a przy tym dobrze rozplanowana i czytelna. Reasumując, całkiem udana lokalizacja, choć niepozbawiona kilku drobnych wad. Niemniej jednak nie wpływają one na negatywny odbiór gry. **|CDA|**

**8+**

**POLONIZACJA**

- ⊕ już jest!
- ⊕ lokalizacja kinowa

- ⊖ czcionka nie zawsze odpowiednia

**OCENA GRY: 8+**

- PRODUCENT: NEVERSOFT
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.ACTIVISION.COM

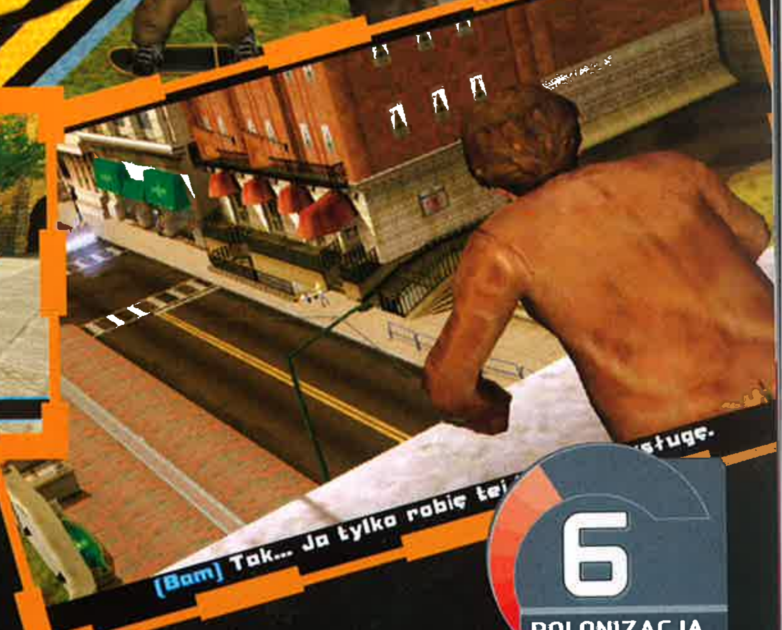
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIV 1.5 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

## QN'IK | NIE PO ZIOMALSKU

**Przetłumaczyć taką grę jak THUG 2 to bardzo trudne, wbrew pozorom, zadanie. Bohaterowie gry posługują się slangiem, który nie zawsze może być łatwo przełożony na język polski. Nietrudno tu też o przesadę, czy niezamierzoną śmieszność.**

**Tego** jednak udało się uniknąć. Instrukcja jest przetłumaczona bardzo rzeczowo i profesjonalnie, nie ma w niej zwracania się do gracza per „ziomalu", nikt również nie każe „zapodawać" trików - wszystko jest eleganckie językowo.

W samej grze było to już miejscami niemożliwe. **Lokalizacja jest kinowa, a postacie używają bardzo obficie slangu i wulgaryzmów.** Tłumacze nie przestraszyli się słów typu „*zaje***ste*" (my tak), postacie też zwracają się do siebie per „*ziomie*". To jednak nie razi i jest w tym przypadku całkiem naturalne. **Błędów językowych nie ma za wiele.** Drobne niedopatrzenia typu „*spróbuj dostać się do wewngtrz banku*" (naturalnie powinno być „*wnętrza*") zauważą raczej tylko czepialscy.




Bardzo mnie też ciekawiło, co zrobią tłumacze z trikami - szczerze powiedziawszy, nie wiem, jak można adekwatnie przetłumaczyć słowo '*grind*'. Tłumacze najwyraźniej również tego nie wiedzieli - i zostawili wszystko tak, jak było. Nie obeszło się tu bez pewnych niekonsekwencji - po upadku gracz widzi na ekranie komunikat „*wciśnij KP8, aby się wściec*", a już samo sygnalizowane na dole „wściekniecie się" pozostało angielskim '*freak out*'. Oprócz tego zdarzają się błędy spowodowane techniczną niemożliwością ingerencji w kod gry - ale kwiatki typu „*na tym nie podniesiesz pomidory*" nie zdarzają się zbyt często. Nieco większego gatunku błędem jest **ortograficzny babol w menu** - pisane oddzielnie „nieukończone". To jednak stosunkowo nowa zmiana w języku polskim, dlatego nie wszyscy jeszcze do niej przywykli.

**Z polskim THUG-iem miałem też problemy, które nie wystąpiły w wersji oryginalnej.** Na domowym komputerze w ogóle nie mogłem go zainstalować, bo zbuntował się mój firewall (Tiny Personal Firewall Pro 6.0). Uznał, że instalator tak ingeruje w ważne składniki systemu, że go po prostu nie przepuści. No i nie przepuścił. W pracy poszło już lepiej, choć i tak przy uruchomieniu gry pojawiał się bzdurny komunikat o rzekomym braku akceleracji - choć gra działała w pełni poprawnie.

Czy kupować polską wersję THUG-a 2? Z punktu widzenia ekonomii - tak, gdyż ta kosztuje dużo mniej niż wersja angielska, którą należałoby sobie sprowadzić z Zachodu. A lokalizacja, mimo kilku błędów, nie jest ani specjalnie pomocna, ale też nie przeszkadza. O ile nie masz restrykcyjnego firewalla... **|CDA|**

**6**

**POLONIZACJA**

- ⊕ dobra instrukcja
- ⊕ lokalizacja kinowa
- ⊕ nienachalne „ziomalstwo"

- ⊖ kłopoty techniczne
- ⊖ drobne błędy i niedoróbki

**OCENA GRY: 8+**

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

GEM | KSIĄŻĘ PO POLSKU LUB ANGIELSKU DO WYBORU!

# Prince of Persia
## Warrior Within (PL)

**Prince of Persia: Warrior Within wydany został w Polsce w popularnym ostatnio formacie (i słusznie) dużego pudełka DVD w dodatkowej twardej, kartonowej obwolucie - jak Warhammer 40.000: Dawn of War czy Half-Life 2.**

**W środku mieszczą** się **cztery płyty CD** oraz skromna objętościowo, czarno-biała instrukcja. Cudowne rozmnożenie płyt - w anglojęzycznym oryginale są trzy - tłumaczy „pieczątka" na pudełku: *„Dwie wersje językowe do wyboru: polska lub angielska"*. Tak jest, nie mylą was oczy - Cenega proponuje rozwiązanie idealne odwiecznego problemu lokalizacji: uznaniu gracza pozostawia sposób, w jaki komunikować się ma z nim gra! Jeśli „lengłydż" jest mu równie bliski jak mowa żab - wrzuca w napęd czwarty krążek i już po chwili, dzięki zawartej na nim nakładce polskiej na anglojęzyczny oryginał, cieszy się spolszczeniem kinowym, czyli oryginalnymi głosami (wśród nich zaś nieodmiennie boskiej Moniki Bellucci w roli Kaileeny) i tłumaczącymi je napisami w języku praojców naszych, co to im wystarczały ryby słone i cuchnące...

Spolszczenie Prince of Persia: Warrior Within - w przeciwieństwie do kilku wcześniejszych propozycji Cenegi - **może się podobać.** Naturalnie stopień wyzwania przy tłumaczeniu tekstów zręcznościówki (ambitnej, ale jednak tylko zręcznościówki) jest nieporównywalnie mniejszy od tego, jaki był udziałem tłumaczy np. gier role-playing czy przygodówek. Uznanie budzić jednak może, prócz naturalnie dbałości o poprawność ortograficzną, gramatyczną (*„Imperatorka"?*) i składniową, zachowanie wszelkich cech oryginału, m.in. kroju fontów w menu i podpisach czy formatu zapisu gry. **Dzięki temu save'y z wersji angielskiej czują się pewnie także w wersji polskiej.**

Żal jedynie, że nie wydano dotąd żadnej łatki do gry - wtedy można by było się przekonać, czy wystarczy update przy użyciu patcha anglojęzycznego (tak jak dzieje się to w przypadku polskiej wersji Warhammera 40.000: Dawn of War), czy też trzeba będzie odczekać swoje na łatkę polską. Zupełnie przeciętne wrażenie sprawia natomiast 16-stronicowa polska instrukcja: czarno-białe fotografie są chyba jeszcze mniej wyraźne niż w anglojęzycznym, również czarno-białym, oryginale. Na szczęście także tu Cenega zachowała pierwotny układ książeczki, dzięki czemu znaleźć w niej można np. listę kombinacji ciosów zwanych tu bądź technikami (w instrukcji) bądź combosami (w grze).

Koniec końców polskie **wydanie Prince of Persia: Warrior Within wypada nadspodziewanie dobrze.** Dzięki temu możemy z czystym sumieniem polecić zakup polskiej (a wciąż angielskiej) wersji Prince of Persia: Warrior Within. **|CDA|**

### Imperatorka - to nie brzmi...

Jedynym przypadkiem, w którym polska wersja Prince of Persia: Warrior Within wywołała ożywioną redakcyjną dysputę, było tłumaczenie angielskiego 'Empress' jako Imperatorka. I nie chodzi nawet o to, że brak takiej formy w Słowniku języka polskiego (PWN), bo PT Tłumaczący mają pełne prawo stosowania neologizmów, gdy brak polskiego odpowiednika. Gorzej jednak, że słowo imperatorka, naszym zdaniem, nie przystoi powadze urzędu imperatora. Może by więc lepiej było zachować - mimo nieprzyjemnych historycznych konotacji - formę „imperatorowa" albo wręcz stosować formę męskoosobową „imperator" (jak w „Imperator przecenił")?

**Cenega umiejętnie połączyła ogień z wodą: spolszczyła (kinowo), a zarazem nie zniechęciła tych, którzy lubią grać w oryginalną wersję...**

**9**

**POLONIZACJA**

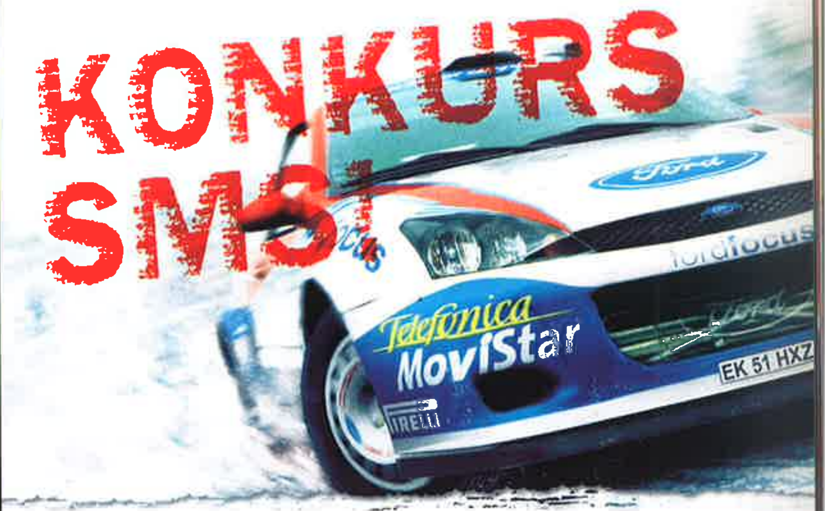
- ⊕ poprawne spolszczenie kinowe
- ⊕ stylizacje („ty suko!")
- ⊕ pozostawienie cech oryginału
- ⊕ pozostawienie wersji oryginalnej

- ⊖ przeciętna jakość instrukcji
- ⊖ „Imperatorka"?

**OCENA GRY: 8**

# LAUREACI KONKURSÓW z CD-ACTION 12 i 13/2004

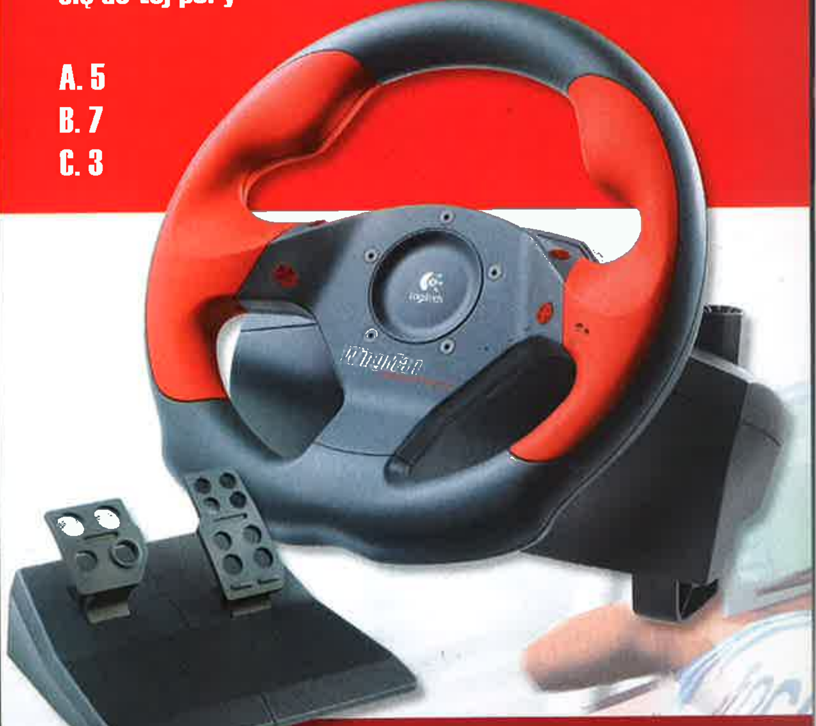
**Warhammer 40 000, Dawn of War:** Łukasz Zalewski, Płock; Jerzy Waszewski, Kraków; Adam Krauze, Żyrardów; Tomasz Siennik, Juchowiec Kościelny; Adam Baszak, Lublin; Andrzej Węglany, Tychy; Rafał Raczyński, Potęgowo; Piotr Chwiećko, Starograd Gdański; Radek Misztal, Łódź; Paweł Temakiewicz, Jastrzębie Zdrój; August Miszta, Kielce; Maciek Purcilis, Nysa; Mateusz Żołdak, Hrubieszów; Piotr Wasch, Zawiercie; Kamil Stanięcki, Końskie;
**Troja:** Krystyna Musiał, Przywidz; Marek Wojtowicz, Warszawa; Tomasz Echowicz, Mariusz Konwisarz, Szczecin; Krzysztof Kielian, Kraków; Irena Demska, Pleszew; Sławomir Giera, Dobrzyca; Anna Łontek, Wisła; Tomasz Olejek, Biała Podlaska; Michał Podworski, Ognica;
**Zestawy figurek:** Zestawy fundowanych przez Aliens Group: Piotr Kolaski, Warszawa; Paweł Lesiak, Warszawa; Tomasz Rosiwal, Szczecin; Artur Garstkiewicz, Lwówek Wielkopolski; Łukasz Siekierski, Strzelin; Anna Langa, Gdańsk;
**Zestawy ufundowane przez sklep Andergand:** Karski Radosław, Tychy; Sławomir Hodyniuk, Małaszewicze; Nawrat Filip, Grudziadz;
**Zestawy gier ufundowanych przez CD Projekt:** Dariusz Kufel, Świecie; Henryk Pawłowski, Toruń; Slawomir Paczkowski, Elbląg; Marcin Pikuła, Lubań; Iwona Borowska Janowiec Wielkopolski;
**Zestawy gier ufundowanych przez firmę Cenega:** Wojtek Kaczmarek, Zduńska Wola; Tomasz Adamski, Warszawa; Łukasz Bartuś Osobnica, Radosław Kustra, Radom; Łukasz Idzikowski, Ostrołęka;
**Koszulki i smycze Converse:** Marcin Kostka, Iława; Ewa Pacholska, Wrocław;
**Głośniki Creative I-Trigue 3600:** Tomasz Bogusz, Gdańsk;
**Creative MuVo V200:** Jacek Tokarski, Zielona Góra;
**Creative Zen Micro:** Jacek Jugielaniec, Wroclaw;
**Creative WebCam Instant:** Tomasz Cieręga, Racibórz; Live: Dariusz Nowik, Białystok; Telefon Doro 850: Wojciech Grylicki , Opole;
**Krótkofalówki Audioline WT 50 V:** Katarzyna Sobota, Rogowa; Dariusz Samagalski, Dawid Ostrycharz, Sokolniki; Bartosz Ziółkowski, Inowrocław;
**Zestawy gadżetów ufundowanych przez EA:** Dariusz Niesiołowski, Konin; Kłosowski Piotr, Działdowo; Meldowski Damian, Solec Kujawski; Kopeć Tomasz, Brańsk; Marek Buszman, Kraśnica;
**Epson Picture Mate:** Elwira Westerowska, Warszawa;
**Epson, Stylus Photo R300:** Kluse Sławomir, Murowana Goślina;
**Nagrody Ufundowane przez firmę Freecom:** Wojciech Kozioł, Radomysl Wielki; Marcin Lewandowski, Ołdrzychowice; Tomasz Spozowski Biłgoraj;
**myszki Pocket Grip + WiFi finder:** Radosław Biernat, Sandomierz: Artur Dynia, Warszawa; Piotr Kasprzak, Łódź;
**Zestawy klocków Lego:** Mateusz Marczak, Bydgoszcz; Sławomir Kwiatkowski, Inowrocław; Jan Ciupka, Kalisz; Kamil Kuchciński, Jarocin;
**Zestawy gier ufundowanych przez LEM:** Łukasz Boksa, Łodź; Igor Tarasiuk, Stara Kornica; Julian Pisarek, Bielsko – Biała; Andrzej Korykowski, Wrocław; Joanna Świtecka, Łódź;
**Gra Donkey Konga + kontroler:** Marek Świeńczuk, Legnica;
**Torpedo Z-cyber:** Andrzej Łęgowski, Ciechanów; Adam Kawbowski, Ostrów Mazowiecki;
**Aparat fotograficzny Photon 484:** Jerzy Kot, Radwanice;
**Coolery Pentagram Freezone QVC:** Patryk Olko, Mrozów; Pabian Góralczyk, Moszczenica; Marek Niebrzegowski, Warszawa;
**Myszka Razer Diamondback:** Arkadiusz Witczak, Zgierz;
**Płyta główna Msi k8n Neo 2 Platinum + karta grafiki NX 6600 - td 128:** Sławomir Turk, Sierakowice;
**Odtwarzacz mp3 Mega stick 256:** Grzegorz Dzioba, Chełmek;
**Konsole Nokia N-GAGE:** Aleksandra Waszak, Ciążeń; Maciej Znasko, Radom;
**Torby Sportowe:** Andrzej Szydzik, Leszno; Sebastian Jurdzeń, Kęty; Miłosz Krakowski, Nowa Wieś; Piotr Mroz, Bydgoszcz; Beata Mańkowska, Działdowo; Sebastian Bykowski, Szczecinek; Małgorzata Sołega, Sosnowiec; Marcin Zając, Chorzów; Paweł Złotecki, Wyry; Łukasz Sklarski, Poznań;
**Half Life 2:** Piotr Zalewski, Kętrzyn; Dariusz Walęga, Bolesławiec; Łukasz Ciesielski, Mosina; Mariusz Panasiuk, Piszczat; Robert Kupski, Zamostne;
**Philips brelok Key 019:** Marcin Matczak, Bydgoszcz;
**Roller Coaster Tycoon:** Marcin Galaf, Zabrze; Marcin Ksionek, Warszawa; Ireneusz Przenicka, Bytom Odrzański; Piotr Kłak, Poznań; Patryk Karwat, Żyrardów; Paweł Głąbicki, Warszawa; Dariusz Szymczak, Poznań; Krzysztof Bukowski, Wejherowo; Iwona Urban, Oborniki Wielkopolskie; Mateusz Mikołajczyk, Nowe Miasteczko; Łukasz Rypień, Warszawa; Małgorzata Przybyłek, Zduńska Wola; Dariusz Brzek, Wrocław; Mateusz Godek, Świlica, Adam Dmowski, Warszawa;
**Saitek P3000:** marcin Szczepański, Kraków; Łoziński Krzysztof, Frampol; Mariusz Ugoda, Ciechanów; Paweł Marczyk, Kraków; Bałżej Piłat, Pionki;
**Cyborg EVO:** Janusz Serafin, Huta Krzeszowska; Piotr Mikołajczyk, Piekary Śląskie; Michał Sadowski, Opoczno; Mateusz Suchecki, Zawiercie; Janusz Sołobucha, Sitno;
**Zestaw gadżetów ufundowanych przez firmę Samsung:** Paweł Rydzeski, Nowa Sól; Rafał Kardynał, Solec Zdrój; Artur Murawski, Warszawa; Dariusz Denyt, Czerniewo; Andrzej Stanisławski, Szczecin; Anna Radzikowska, Łosice; Sławomir Grabiński, Wałbrzych; Michał Sędykowski, Brwinów; Jacek Kurowski, Poznań; Dawid Chmielewski, Perplin; Zestaw Ultimate Matrix: Sebastian Kośla, Lubin; Marcin Kędzierski, Gdynia;


Do wygrania mamy dla Was 3 Logitech Formula Force GP oraz 30 egz. kultowej gry „Colin McRae Rally 3", która w marcu wejdzie do sprzedaży w serii eXtra gra 100 % sportu za jedyne 19,99 zł.

Aby je wygrać - odpowiedz na pytanie konkursowe: Ile części gry z Colin McRae Rally w tytule pojawiło się do tej pory

A. 5
B. 7
C. 3



Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)
I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2005r.

Powodzenia!

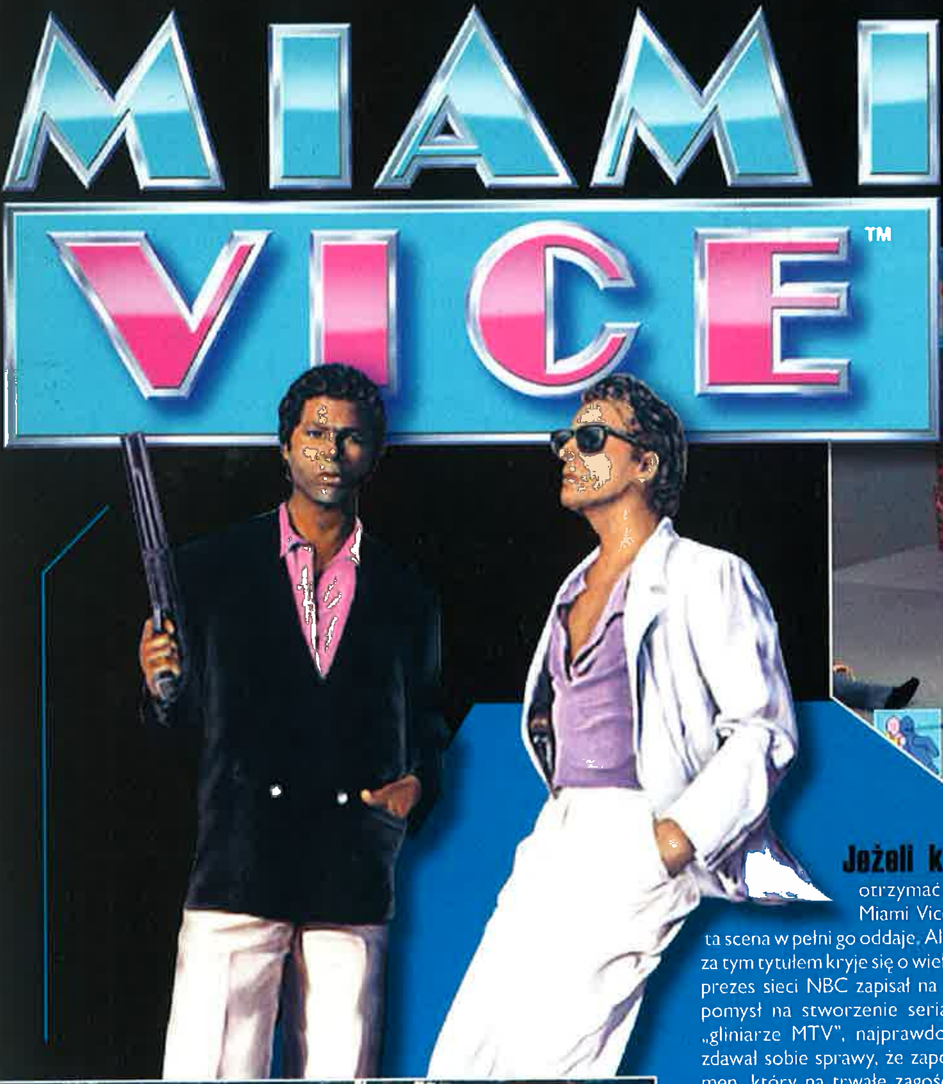
Fundatorem nagród jest
CDPROJEKT
Logitech

- PRODUCENT: DAVILEX
- DYSTRYBUTOR: KOCH MEDIA
- WWW.ATOMIC-PLANET.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: P III 733 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

SHADOW KNIGHT | MAJAMI SZAJS

**Po ulicach miasta mknie czarne Ferrari. Światła mijanych lamp odbijają się metalicznym połyskiem na smukłej sylwetce samochodu. Afroamerykanin siedzący na miejscu pasażera machinalnie ładuje leżącego na kolanach obrzyna, zaś biały prowadzący samochód z determinacją wpatruje się w drogę. W tle Phil Collins śpiewa swój nieśmiertelny utwór „In The Air Tonight".**



**Jeżeli ktoś** chciałby otrzymać ducha serialu Miami Vice w pigułce, to ta scena w pełni go oddaje. Ale tak naprawdę za tym tytułem kryje się o wiele więcej. Kiedy prezes sieci NBC zapisał na kartce papieru pomysł na stworzenie serialu w klimacie „gliniarze MTV", najprawdopodobniej nie zdawał sobie sprawy, że zapoczątkuje fenomen, który na trwałe zagości w światowej rozrywce. Przygody dwójki policjantów dla wielu do dziś pozostają symbolem lat 80...

## Minus Jakość

Od jakiegoś czasu możemy zaobserwować w naszej rzeczywistości dość niepokojące zjawisko. Objawia się ono powstawaniem sieci marketów z gatunku, który (aby uniknąć wskazywania palcem na konkretną sieć, bo to ogólna tendencja) nosi nazwę Minus Jakość. Wprawdzie wszelkiej maści produkty dostępne w owych sieciach są tanie, jednakże charakterystyczną cechą owych produktów jest ich denność. Camembert z naklejką „WdMJ" smakuje jak bezsmakowa guma do żucia, czekolada wygląda na wstępnie przetrawioną, napoje charakteryzują się dużą zawartością mydła itd.

Ów nieciekawy proceder zaczyna też ostatnio zapuszczać macki w świat gier komputerowych. Od jakiegoś czasu zaczęły pojawiać się gry, które w żaden sposób nie ukrywają, że są napisane jedną ręką w czasie czytania tomiska pt. „Programowanie dla początkujących" ew. „Marketing dla nieudaczników". Niestety, gra ta jest podręcznikowym przykładem takiej produkcji.

## Mogło być pięknie...

Pomyślałby kto, że oparcie gry na kanwie tak widowiskowego serialu, jakim było „Miami Vice", dostarczy jej twórcom szerokiego pola do popisu. Pościgi Ferrari za złymi facetami po ulicach miasta, wyścigi smukłych niczym kubańskie cygara łodzi na otwartej przestrzeni, pościgi motorówkami po licznych kanałach przecinających Miami, wspólpraca z oddziałami SWAT, wciągnięcie do akcji innych członków zespołu... i tak dalej, i tym podobne. Wszystkie te elementy można było zawrzeć w grze, czyniąc ją tym samym o wiele bardziej atrakcyjną.

## ...a jest, jak jest

Niestety **twórcy gry poszli na ewidentną łatwiznę**. Nasza rola ogranicza się do prozaicznego przejścia od punktu A do punktu B i wystrzelania (rozsądna decyzja) tudzież aresztowania (mniej rozsądna decyzja) wszystkich mierzących do nas z broni bandziorów. (A jest ich tylu, że trzeba by pomyśleć o założeniu własnego wirtualnego cmentarza.) W ramach rozrywki intelektualnej od czasu do czasu musimy znaleźć jakiś dowód rzeczowy bądź też klucz umożliwiający nam przejście do dalszego

**Miami Vice na PC jest gniotem. Tyle recenzent. A jako zagorzały fan serialu uważam, że twórców gry powinno postawić się przed sądem.**

obszaru. Szczytem finezji jest eskortowanie świadka – w praktyce sprowadza się to do potrzeby szybszego uśmiercania złych facetów.

### Non-action game

Sam model rozgrywki również jest bardzo daleki od wciągającego filmu. Nasza rola sprowadza się do ustawienia postaci mniej więcej na wprost Narkolumbijczyka i naciśnięciu guzika brania na cel. Z marketingowego punktu widzenia jest to dość korzystne dla gry rozwiązanie, gdyż częściowo maskuje zacofanie w postaci **totalnego braku interakcji z otoczeniem**. Wszystko, począwszy od ścian i drzwi, a na oknach, półkach, krzesłach, szafkach i butelkach kończąc, zrobione jest (zapewne) z żelbetonu. W związku z powyższym oczywistym jest, że żadne kule się owych przedmiotów nie imają.

Porażający jest sposób, w jaki nasi bohaterowie regenerują swoje siły. Otóż po prostu... **stoją w miejscu**. I niczym wysoce zaawansowany android bądź też obca forma życia dokonują procesu regeneracji. Jak nietrudno się domyślić, znakomicie dynamizuje to rozgrywkę i przydaje dramatyzmu akcji. Aż się człowiek trzęsie z emocji i gryzie paznokcie, patrząc na rosnący poziom zdrowia bohatera. To prawie równie emocjonujące jak korespondencyjna partia szachów, a tylko niewiele ustępuje obserwacji, jak woda kapie z kranu.

### Nie podskoczysz

Jak powszechnie wiadomo, dla dorosłego faceta z doświadczeniem wojskowym pudełko o wysokości 20 cm stanowi przeszkodę nie do pokonania. Nie podskoczysz mu, i tyle. Sobie też nie podskoczysz. A przynajmniej nie wtedy, gdy sam tego chcesz. Popisy ekwilibrystyczne w postaci podciągania się tudzież skakania są bowiem możliwe tylko i wyłącznie w miejscach przewidzianych przez autorów gry. Co ciekawsze, owe tajemne ruchy znane są tylko Crockettowi. Tubbs najwyraźniej jest ponad takie numery, **gdyż ich po prostu nie wykonuje** (sic!).

### W tubę Tubbsa!

Prowadzi to do takich paradoksów, że napotkawszy zamknięty kontener, Crockett musi się na niego wspiąć, zeskoczyć po drugiej stronie i otworzyć przejście z drugiej strony, by jego partner mógł przejść dalej. Rozumiem, że w Ameryce jest specjalny program wyrównywania szans dla mniej białych Amerykanów – ale żeby do tego stopnia? W ramach przeciwwagi otwieranie drzwi z kopa jest dostępne jeno dla Tubbsa. Najwyraźniej jest to tak skomplikowany manewr, że nie każdy policjant jest go w stanie opanować.

### Dyskryminacja?!

Kolejnym przejawem złego pojmowania podziału ról jest broń. Okazuje się bowiem, że Crockett nie może posługiwać się czymkolwiek, co ma dwie lufy, zaś dla Tubbsa niedostępne są pewne rodzaje broni krótkolufowej. Być może jest to jakaś próba oddania zamiłowania oryginalnych bohaterów do poszczególnych rodzajów broni (*I don't think so...*), niemniej jednak z serialu wiadomo, że w ogniu walki bohaterowie nie pogardzą niczym, co ma naboje i strzela mniej więcej do przodu.

### Na kolana – i módl się?

Przy okazji strzelania warto wspomnieć o jednej rzeczy. Mianowicie w grze można (*tadamm!*) uklęknąć. Może programiści mieli dobry dzień? Pozycja owa jest dość przydatna w momencie znalezienia się pod ostrzałem, wykorzystywania osłony w postaci skrzyni itp. I jak już wspomniałem wcześniej, w grze można też strzelać. Jednakże prawdziwe objawienie przychodzi w momencie, w którym zdajemy sobie sprawę z tego, że **obydwu tych czynności nie można połączyć**. Jeżeli komuś wydaje się, że źle dosłyszał, powtarzam: **nie można strzelać z przyklęku**.

### Bez serc, bez ducha...

Biorąc pod uwagę tytuł gry, rodzi się naturalnie pytanie, w jaki sposób została oddana atmosfera serialu. I w tym temacie twórcy gry nie zawiedli. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem postać Crocketta, zdziwiłem się głęboko, bo z facjaty przypominał... Patrika Swayze. A gotów byłbym przysiąc, że postać owa powinna być podobna do Dona Johnsona. Z pozostałymi bohaterami serialu było lepiej, tzn. gorzej, **gdyż nie przypominali absolutnie nikogo znanego z ekranów**. Kultowa postać porucznika Castillo (odgrywana przez Edwarda Olmosa) nie zachowała krzty ze swej małomówności i charyzmy, zaś Gina Calabrese wygląda jak panna lekkich obyczajów, która właśnie urwała się z pracy. (Swoją drogą, patrząc na jej bujne, sprężynujące i w dużej mierze odkryte atrybuty, można by wysunąć ciekawe wnioski na temat psychiki grafika, który popełnił to dzieło.)

### Dwa kawałki! W kółko! Dwa!

O czymś takim jak podłożenie głosów aktorów odgrywających poszczególne role w serialu można zapomnieć. **Z serialu żywcem zaczerpnięto dwa motywy muzyczne skomponowane przez Jana Hammera** – motyw przewodni oraz „Crockett's Theme", fenomenalny utwór instrumentalny. Pozostałe kompozycje są po prostu fatalne i brzmią jak pierwsze kroki nastolatka, który niedawno dostał syntezator na urodziny. Może też dlatego twórcy niemal w kółko katują nas owymi dwoma tematami. Po paru godzinach grania nawet wielki fan serialu zaczyna nienawidzić imć Hammera. A cóż on winien, nieszczęsny?

### Spasowałem!

Gwoli uczciwości, przyznam się bez bicia, że gry **nie ukończyłem**. Nie dlatego, że zwymiotowałem na klawiaturę (choć byłem bliski). Nie, w pewnym momencie dostałem zadanie dostania się do budynku, strzeżonego przez stado ochroniarzy. Jako że mieliśmy tu do czynienia nie z bezwzględnymi bandziorami, a praworządnymi obywatelami próbującymi uczciwie zarobić na utrzymanie rodzin, dostałem **bezwzględny zakaz zabijania rzeczonych ludzi**. Jakież więc było moje zdziwienie, kiedy odkryłem, że podczas próby aresztowania strażnika mój partner... przerobił go na kebab. Najwyraźniej zdrzemnął się na odprawie i o zakazie strzelania nie słyszał. Po 20 minutach zabawy w kotka i myszkę pt. „aresztować strażników, zanim partner ich zastrzeli" skapitulowałem. Założę się jednak, że i tak zaszedłem tam, gdzie po mnie nie dotrze prawie żaden gracz, a już na pewno tam, gdzie nigdy nie dotarł żaden betatester. Zakładając, że w ogóle takowi byli, co wydaje mi się wątpliwe. **|CDA|**

**2**

**WERDYKT**

| | | |
|---|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | | 1 |
| VIDEO | | 4 |
| AUDIO | | 5 |

⊕ dwa oryginalne utwory Jana Hammera występujące w grze
⊕ nawiązanie do kultowego (dla wielu) serialu

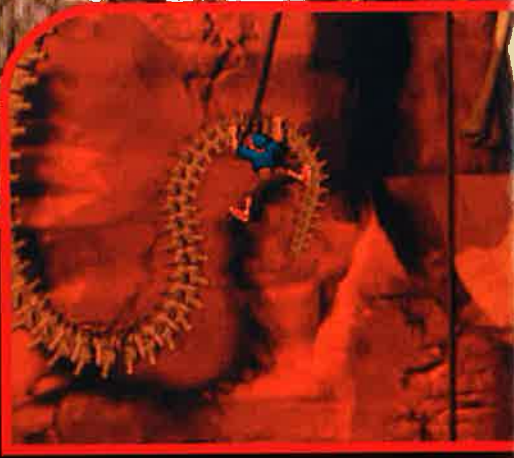
⊖ możliwość przechowywania tylko 3 stanów gry
⊖ wolne czasy wczytywania leveli
⊖ denna grafika
⊖ fatalna realizacja
⊖ i wszystko pozostałe...

PRODUCENT: INTERPLAY ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: MIRAGE INTERACTIVE
ROK PREMIERY: 1998
LICZBA CD: 1

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 233 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

# HEART OF DARKNESS

*– O czym będzie kolejny tekst?*
*– O grze...*
*– Domyślam się, ale jakiej?*
*– Hmm... należącej do praktycznie zapomnianego dziś na PC-tach gatunku.*
*– Czyli?*
*– Zgadnij...*
*– Może horror?*
*– Nie... niedawno mieliśmy przecież i Silent Hilla 4, i The Suffering, więc nie jest to gatunek zapomniany.*
*– Bijatyka?*
*– Też nie... tu co prawda rzadko, ale coś się pojawia, ostatnio kolejne Guilty Gear...*
*– Więc może symulator?*
*– Na tych z kolei się nie znam...*
*– No to już nie wiem.*
*– Wiesz, tylko zapomniałeś, mówiłem przecież.*
*– Poddaję się... powiedz!*
*– Nie, nie powiem, ale obiecuję Ci, że jak już zobaczysz, pacniesz się dłonią w czoło...*



**Zapewne** teraz właśnie pacnąłeś się dłonią w czoło, mój drogi kolego, widząc tytuł tej gry i obrazki z niej. Gra należąca do gatunku, którego chlubnymi przedstawicielami były tytuły, takie jak Prince of Persia, Superfrog, pierwszy Rayman czy znakomity Flashback. Mowa, rzecz jasna, o dwuwymiarowych platformówkach. *Heart of Darkness*, w którym palce maczał twórca Another World Eric Chachi, jest właściwie ostatnim udanym tytułem w tej kategorii gier. Owszem, były próby kontynuacji tego nurtu, lecz znikały w niepamięci ze względu na kiepski pomysł, słabe wykonanie, brak grywalności. Omawiany dziś tytuł jednak nie zasługuje na zniknięcie w otchłani zapomnienia – wręcz przeciwnie...

Bohaterem gry jest Andy, nastoletni uczeń, wielokrotnie mający zatargi ze swoim wychowawcą. Podczas odpoczynku po trudach edukacji na zielonej trawce, w towarzystwie ulubionego psiaka staje się świadkiem uprowadzenia swego kudłatego przyjaciela – przez pomyłkę, jak się później okazuje. Rusza na pomoc zwierzakowi i uruchamia własnoręcznie zbudowany wehikuł, który – o dziwo! – spełnia swoją rolę, dostarczając Andy'ego – w efektownej finalnej katastrofie – do krainy Cienistego Władcy (w ogólnym kształcie przypominającego sylwetkę wychowawcy chłopca).

Od tego momentu poczynaniami bohatera kieruje gracz. Biega, skacze, walczy z hordami cieni, wspina się na rozmaite półki, unika zręcznie gęsto zastawionych pułapek. Czasem musi wysilić nieco szare komórki, ale zagadki nie wymagają zbyt usilnego główkowania. W większości przypadków wystarczy dokładnie obejrzeć dwa lub trzy sąsiednie ekrany, by dostrzec jak na dłoni właściwe rozwiązanie.

Grafika jest bardzo przyjemna, kolorowa, animacje (i to nie tylko postaci, ale i tła) płynne i całkiem przyzwoite, poszczególne lokacje przyciągają oko gracza, pamiętać jednak należy, w którym roku gra powstała - i nie narzekać na powszechną pikselozę (i tak mniejszą niż np. w pierwszym PoP). Przy każdym jednak starszym tytule można dziś powiedzieć to samo – **nie narzekać na jakość grafiki, skupić się na grywalności.** A tej w HoD zdecydowanie nie brakuje. Warto też zaznaczyć, że ukończenie poszczególnych etapów gry nagradzane jest renderowanymi przerywnikami filmowymi, które przesycone są wspaniałym humorem i komizmem sytuacyjnym. Ogląda się je niczym najprzedniejszą kreskówkę.

Subiektywnie rzecz biorąc, HoD bardzo przypadła mi do gustu. Wychowany na kolorowych, wesołych platformówkach masowo dostępnych na Amigę, tęskniłem za zbliżonym tytułem na komputery osobiste, gdy Amiga dawno poszła w kąt. Heart of Darkness spełniło te marzenia, dzięki temu poczułem się jak za czasów, kiedy to na moim biurku królowała „przyjaciółka". Spędziłem przy tej grze kilkanaście długich wieczorów, napawając się humorem filmików, wykonaniem plansz i animacją postaci. Jest w tej grze coś, co przyciąga, co każe rozegrać „jeszcze jedną planszę". Tym czymś jest właśnie będąca marzeniem wielu producentów GRYWALNOŚĆ.

Przygody Andy'ego to miła, relaksacyjna rozrywka dla wszystkich, którym znudzi się powiększanie licznika fragów, przedzieranie się przez wielowątkowe linie dialogowe w cRPG czy snucie taktyczno-strategicznych zamysłów w rozmaitych RTS-ach. Pozwala na kilka godzin powrócić do dzieciństwa i ruszyć na ratunek czworonożnemu przyjacielowi, pokonując wszystkie nocne strachy...

*– I co? Teraz już pamiętasz?*
*– Pamiętam, miałeś rację, wiedziałem, tylko uciekło mi z pamięci.*
*– Nie tobie jednemu...*
*– Czemu więc teraz nie robią takich gier, skoro miło ją wspominasz?*
*– Pomyśl...*
*– ...*
*– No właśnie...* **|CDA|**

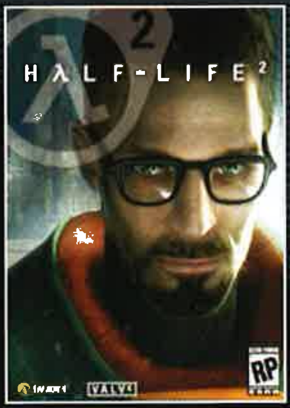
HEART OF DARKNESS

THE
EMPEROR
STRIKES BACK
Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt.
Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!
MPEG4 & XviD & DVD
DVD-007 Emperor 2
Czyta polskie napisy
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt
MP3
DOLBY DIGITAL
MPEG 4
DVD VIDEO
WMA
JPEG
HDCD
MANTA
TECHNOLOGY ocean
ULTIMA
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!
Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
Możliwość uaktualnienia oprogramowania
Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
Wszystkie menu i OSD po polsku
3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
Opcja przyspieszania i zwalniania
Wbudowany dekoder AC-3
Systemy PAL i NTSC
DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture-CD
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:

SŁAWEK „SLIP" LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL

ACTION FPP

**Od zarania dziejów ludzie uwielbiają rywalizować. Jedną z form współzawodnictwa są niewątpliwie wyścigi. Jedni preferują prześciganie się z wykorzystaniem jednośladów, inni wolą pojazdy czterokołowe, a jeszcze inni biją rekordy w... szybkim pokonywaniu gier.**




# HALF-LIFE 2 W DWIE GODZINY!

## FPP MegaZin 40 na CD

Na nośniku dołączonym do CDA znajdziecie kolejne, czterdzieste już wydanie numeru FPP MZ. Niestety od pewnego czasu prześladuje nas pech, który tym razem objawił się tym, że poprawiając na szybko plik zawierający spis treści i stopkę redakcyjną, wrzuciliśmy plik sprawdzony tylko pod Operą i okazało się, że pod IE nie działają linki. Pod adresem http://www.fpp.cdaction.pl/errata/fppmz40.zip znajdziecie skompresowaną poprawną wersję tegoż pliku, wraz z instrukcją opisującą, co z nim zrobić. Za utrudnienia wielkie sorry. Jeśli nie macie dostępu do Netu, otwórzcie sobie ręcznie plik dane/03.html i poruszajcie się po zinie za pośrednictwem linków „dalej" i „wstecz".

Jeśli jednak pominąć owe problemy techniczne, zin prezentuje się w tym miesiącu naprawdę okazale. Rozpakujcie, poczytajcie i przekonajcie się sami. Warto! :)

**Przeszliście** już całego HL2? Ile czasu wam to zajęło? A co byście powiedzieli, gdybym stwierdził, że całą grę da się pokonać w czasie o połowę krótszym. Możliwe? Oczywiście. A co, gdyby pójść dalej i stwierdzić, że **grę da się pokonać w nieco ponad 2 godziny?!** Niemożliwe?! A jednak...

HL2 to gra na wskroś liniowa. Akcja została zaplanowana przez autorów od samego początku i gracz prowadzony jest aż po samo zakończenie przez ściśle zaplanowane przez autorów wydarzenia. Dzięki temu gra przypomina interaktywny film, co przy pierwszym podejściu można nawet odebrać jako plus. Niestety całkowita liniowość pociąga za sobą spore konsekwencje. Okazuje się, że przejście gry można sobie dokładnie zaplanować i nauczyć się go na pamięć. Nie mam tu na myśli wyłącznie pobieżnego planu wydarzeń, ale szczegółowo wytyczoną trasę, którą należy pokonać, kolejność i miejsce pojawiających się przeciwników, czynności do wykonania...

Co to właściwie nam daje? Podczas grania za pierwszym razem sporo czasu tracimy, rozglądając się, szukając właściwej drogi, rozwiązując zagadki. Również nasza ostrożność nie sprzyja szybkiemu pokonywaniu gry, w końcu nigdy nie wiadomo, czy tuż za rogiem nie czyha na nas grupa uzbrojonych po zęby przeciwników. A co dzieje się, gdy gramy po raz drugi, trzeci czy któryś tam z kolei? Znamy już doskonale drogę, którą musimy podążać, więc o żadnym błądzeniu mowy nie ma. Rozwiązanie wszelkiego rodzaju zagadek też nie nastręcza nam trudności. Doskonale pamiętamy momenty, w których bywa gorąco, a także te, w których możemy pozwolić sobie na odrobinę luzu. Wszystko to sprawia, że grę pokonać możemy szybciej, znacznie szybciej...

W taki właśnie sposób narodził się pierwszy głośny rekord szybkiego pokonania gry HL2, a wynosił on **dwie godziny pięćdziesiąt siedem minut i trzydzieści pięć sekund**. Podczas oglądania filmu prezentującego to

dokonanie możemy się przekonać, że nie jest to wcale jakiś nadzwyczajny wyczyn i właściwie każdy z nas, przy odpowiedniej dawce samozaparcia i iluś tam godzinach treningu, byłby w stanie się do wyniku tego zbliżyć. Sposób, w jaki autor filmiku pokonuje grę, przypomina jedną wielką gonitwę, w której oczywiście gracz nie błądzi ani trochę, bo doskonale zna trasę, pamięta, którą skrzynię i gdzie przestawić, wie, kiedy wybrać z ekwipunku rewolwer, aby ustrzelić oponenta, którego co prawda jeszcze nie widać, ale za chwilę pojawi się tuż za rogiem. Czasami owa wszechwiedza jest mniej widoczna, a czasami aż śmieszy, gdy np. po zajęciu stosownego miejsca gracz wybija kolejnych przeciwników wchodzących mu na

celownik. Normalnie nie sposób byłoby przewidzieć, że właśnie za chwilę dokładnie, dla przykładu, pięciu przeciwników wyjdzie zza danego kamienia, ale przecież autor filmu zna scenariusz gry na wskroś.

Czy w gonitwie tej jest czas na postoje? Oczywiście, ale wyłącznie przymusowe, czyli momenty, w których nie da się pchnąć akcji dalej, tylko trzeba wysłuchać jakiejś rozmowy czy też czekać na dane wydarzenie. W takich momentach gracz-sprinter pozwolił sobie nawet na odrobinę humoru. Szczery uśmiech na mojej twarzy wywołało chociażby to, że przytakuje on wypowiedziom napotykanych postaci, kiwając w wyrazisty sposób głową... kamerą... wiecie, co mam na myśli. ;) W trakcie owych przestoi zdarzają się i momenty, w których gracz przygląda się co ciekawszym elementom lokacji czy chociażby bawi miniteleportem. :) Sytuacje takie można jednak policzyć na palcach jednej ręki. Większość czasu to nieustanne i oczywiście jak najszybsze przemieszczanie się, w czasie którego zamiast eliminacji przeciwników towarzyszy ich... omijanie. W końcu szkoda czasu na strzelanie do kogoś, kto może i zabierze nam odrobinę zdrowia, ale na pewno nic groźnego nam nie zrobi.

Owe niecałe trzy godziny to wynik niewątpliwie imponujący i dający dużo do myślenia, ale oglądając ten wyczyn nie sposób było oprzeć się wrażeniu, że przynajmniej kilka minut dałoby się jeszcze ująć. No i stało się. Autor pierwszego rekordu już po kilkunastu dniach postanowił poprawić wynik i urwał nie tylko kilka, ale i kilkadziesiąt minut, schodząc do czasu **dwóch godzin czternastu minut i pięćdziesięciu ośmiu sekund**.

To, że gra „pęka" w tak krótkim czasie, niewątpliwie obnaża jej prostotę i zapewne nie jest dla autorów powodem do dumy. Zastanawiam się, czy zostaną oni jeszcze bardziej upokorzeni i czy komuś uda się np. przejść grę w czasie poniżej dwóch godzin? A może dokona tego ktoś z was? Mam jednak nadzieję, że z nauczki tej zostaną wyciągnięte wnioski. Być może już w niedalekiej przyszłości gry FPS projektowane będą w taki sposób, że ich pokonywanie na pamięć nie będzie możliwe, a dzięki temu nikt już nie uprze się z tytułem, przez który normalnie brnie się przez kilkadziesiąt godzin, w godzin zaledwie kilka.

Sprinterzy na tym stracą, ale zwykli gracze sporo zyskają, bo przy kolejnych podejściach do gry akcja nie będzie toczyć się w identyczny sposób, dzięki czemu dany tytuł po jednokrotnym pokonaniu nie będzie się już nadawał wyłącznie do odstawienia na półkę.

PS Swoją drogą, polskiego Painkillera pokonać taką sprinterską metodą - mimo liniowości - się nie da, gdyż dostęp do kolejnego kawałka mapy uzyskujemy dopiero po wybiciu wszystkich przeciwników na aktualnym fragmencie, a to jednak troszkę czasu zabiera. Rozwiązanie niezbyt odkrywcze, czasem bardzo denerwujące, ale jak się okazuje, wcale nie takie głupie. ;) **[CDA]**

## Speed Demos Archive

Pokonywanie pojedynczych leveli, jak i całych gier na czas nie jest bynajmniej czymś nowym. Zainteresowanych tematyką zapraszam na stronę internetową Speed Demos Archive (**http://www.planetquake.com/sda/**). Osoby chcące sprawdzić, jaki jest aktualny rekord pokonania gry HL2 tudzież ściągnąć film lub demo prezentujące ten wyczyn, czy też po prostu troszeczkę na ten temat poczytać, zapraszam pod adres **http://www.planetquake.com/sda/other/HalfLife2.html.**

## Mod HL2 PL gotowy

Od dnia 25 grudnia minionego już roku ze strony **www.half-life2pl.info** pobrać można finalną wersję modyfikacji do gry Half-Life 2, która jest niczym innym jak kinową polonizacją tego właśnie tytułu. Przypominam, że spolszczenie przygotowane zostało przez grupę entuzjastów. Ze wspomnianej strony pobrać możemy nie tylko samo spolszczenie, ale i kilka dodatków typu program do zmiany wielkości czcionki, łatkę usprawniającą ładowanie map, patch aktualizujący spolszczenie do wersji 1.3, polonizację trybu DM, a także coś dla osób nieposiadających kart wspierających DX9.0 czy też spolszczenie w wersji light adresowane specjalnie dla modemowców.

## Duke Nukem 3D na silniku Half-Life'a 2?!

Gra Duke Nukem 3D powinna być dobrze znana wszystkim wiernym czytelnikom CDA, w końcu jej pełną wersję zamieściliśmy swego czasu na CD. Nie ma co ukrywać, że aktualnie olbrzymim mankamentem gry jest przestarzała już grafika. A co, jeśli przenieść by grę na nowy engine, chociażby taki Source? Brzmi ciekawie? Jak najbardziej!

Duke: Source (ew. Duke Nukem: Source) - tak miał się nazywać mod do HL2, będący właśnie konwersją tej gry na nowy silnik Source. Czemu piszę o tym w czasie przeszłym? Okazuje się, że pomysł ten nie spodobał się firmie 3D Realms. Na dobrą sprawę ich sprzeciw oznacza teoretycznie zgon projektu. Jednak mimo to mówi się o tym, że prace nad modem, który ma się teraz nazywać Los Angeles, California, dalej trwają. Jak to się zakończy - przekonamy się z biegiem czasu. Aktualnie możemy jedynie pooglądać kilka udostępnionych obrazków i liczyć na to, że 3DRealms zmieni zdanie.

## Z cyklu zrób to sam: pluszak z HL2

Chcielibyście mieć maskotkę rodem ze świata Half-Life'a? Więc zróbcie ją sobie sami! :) Potrzebne informacje znajdziecie na stronie **http://www.3d2toy.com/**. Znajdziecie tam również galerię maskotek wykonanych przez fanów HL. Podobają się wam? A może uważacie, że potraficie zrobić lepszą? Jeśli tak, to do dzieła! A jak się wam już uda, pstryknijcie fotkę i podeślijcie na mój mail, chętnie obejrzę wasze dzieła. :)

# KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

NIGHT MARE | KMG@CDACTION.PL

**LEGENDA**
30 40 60 S M
Jeśli obok gry jest znaczek:
30 - działa na 3510i, 8910i, 3530, 3560
40 - działa na 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6230, 6650
60 - działa na N-Gage, 7650, 3650, 6600
S - działa na S55, M55, SL55, C60, MC60
M - działa na T722i, T720, T720i

**Witajcie. W tym miesiącu mała rewolucja - pierwsza recenzja gry droższej niż 3,66 zł. Za trójwymiarowe skoki narciarskie warto jednak tę kwotę wyłożyć, grywalność w pełni rekompensuje wydatek. Oprócz tego - coś dla lubiących samochodowe kraksy, demolowanie garażu oraz logiczne myślenie. Mam nadzieję, dla każdego znajdzie się tu coś miłego.**

## Jazda obowiązkowa.

Trzy gry z tego numeru kosztują 3,66 (z VAT), jedna 10,98. Do tego dochodzi jeszcze opłata za ściągnięcie gry przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Teoretycznie gry ściągać można tylko w sieciach Idea, Era i Plus, ale doszły nas słuchy, że użytkownikom Heyah również się to udaje (choć oficjalnie operator ten mówi, że WAP-u w tej sieci nie ma). Możecie więc próbować ściągać gry - ale tylko na własną odpowiedzialność.

## Skoki 3D

Tego jeszcze nie było - serio. Raz, że mamy wreszcie trójwymiarową grę o skokach narciarskich, która grywalnością śmiało może się mierzyć z tymi na PeCetach. Dwa, że recenzuję grę kosztującą aż 11 złotych. Siła wyższa, nic się nie poradzi - kto chce pograć w naprawdę wypasione skoki, musi zapłacić więcej. Jednak naprawdę warto. Skoczka obserwujemy zza pleców i naszym zadaniem jest w odpowiednim momencie wcisnąć i przytrzymać klawisz 5, aby wybić się z progu z jak największą mocą. Później jeszcze sterujemy w locie sylwetką (tylko góra - dół) i lądujemy - telemarkiem albo na dwie narty. Gra oferuje dwa tryby i 9 skoczni. Są tu prawdziwe (m.in. Karpacz K85), „odrobinę" fikcyjne (Zakopane K90) oraz jedna całkiem zwariowana (Mount Everest K300 - a co!). Można po nich skakać w treningu i turnieju, przy czym ten pierwszy tryb jest bardzo zalecany dla początkujących. Gra nie jest łatwa, ale bardzo satysfakcjonująca. W dodatku dzięki połączeniu się z WAP-em można wysłać najlepszy wynik na serwer i porównać go z innymi. Jak dla mnie - Hit przez duże H.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.035800 pod numer 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 Motorola V600, V180, V525, V500, V300, V220; Siemens SX-1, CX65, C65

Ocena: 5

## Speed Chaser

Początkowo gra ta kosztowała aż 11 złotych, ale jej przeszło. ;) Teraz dostępna jest w normalnej dla tego działu cenie 3,66, przez co warto jej się przyjrzeć bliżej. Od razu mówię, że spodziewający się wodotrysków i niesamowitej grywalności srodze się zawiodą - ale już ci, którzy chcieliby tylko pojeździć i spowodować masę kraks - czytajcie dalej. Cel gry jest bardzo prosty - jedź naprzód (czyli do góry) i pokonuj kolejne checkpointy na pięciu etapach. Każdy kolejny to nowe samochody na drodze, które właściwie stają się przeciwnikami, gdyż czasem potrafią inteligentnie i złośliwie zajeżdżać drogę. Po kilku chwilach jednak wybuchają (podczas gdy samochód gracza jest niezniszczalny) i można jechać swobodnie dalej.

Speed Chaser nie jest, powiedzmy to sobie szczerze, rozrywką wysublimowaną. Może właśnie dlatego ma spore ładunki grywalności i po prostu miło do niej raz na jakiś czas wrócić.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.033877 pod numer 7365.

KOMÓRKI: 30 40 S Motorola T720, C370, Sony Ericsson Z600

Ocena: 3+

## Ball on the Wall

Co powiecie na małą partyjkę w squasha... w garażu? Bez przeciwnika - tylko gracz, ściana i masa rzeczy na niej zaczepionych. Oczywiście za trafienie każdej przyznawane są premie punktowe - a piłka zmienia kierunek lotu. O ile w podobnym w założeniach Arkanoidzie można poruszać paletką tylko w jednym wymiarze (lewo/prawo), Ball on the Wall oferuje aż dwa. Gracz odbija piłkę rakietą tenisową, poruszając ją po całym ekranie. Uderzać należy w przeróżne sprzęty, między innymi opony, szyby, rower itp. Uważać tylko trzeba, by piłka nie wypadła poza ekran. W miarę postępów w grze możesz również dostać dwie piłki naraz, co stanowi nie lada wyzwanie. Grą polecam się jednak zainteresować raczej wtedy, gdy ma się lepszą komórkę. Na najsłabszych modelach (typu 3510i) grać się bezproblemowo da, ale wszystko jest mało wyraźne.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.033456 pod numer 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60

Ocena: 3

## Warcaby 2

Sequel średnio udanej gry BreakPointu nie powiela wad poprzednika. Ekipa znacznie usprawniła działanie sztucznej inteligencji. Teraz, po pierwsze, nie trzeba czekać pół minuty na wykonanie ruchu. Po drugie - AI działa wreszcie tak jak należy. Pokonanie jej na najwyższym (spośród trzech) poziomie trudności stanowi nie lada wyzwanie. Inna sprawa, że większość pojedynków kończy się i tak patem, bo po zdobyciu jednej damki trudno ją graczowi odebrać, nie mając przynajmniej trzech innych. A do takiego stanu lepszy zawodnik nie powinien doprowadzić. Miło jednak obserwować, gdy przeciwnik całkiem sprytnie i skrupulatnie buduje pułapkę na gracza, również na środkowym poziomie trudności. Dopiero najniższy jest prosty, a AI popełnia szkolne błędy. Poza sztuczną inteligencją najbardziej rzucającym się w oczy poprawionym elementem jest grafika - czytelna i ładna. Do tego dochodzi jeszcze możliwość gry w dwie osoby na jednej komórce oraz kontynuowania zaczętej wcześniej partii. Jeśli lubisz warcaby - musisz się tą grą zainteresować.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.033125 pod numer 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60 S M

Ocena: 4

## Jeśli będzie ci mało?

EUROFREEKICK
AA99.033880
30 40 60

HIP HOP SKAT
AA99.033497
30 40 60 M Siemens s55, Sony Ericson T610

PENALTY
AA99.033462
30 40 60

RUSKIE JAJKA
AA99.031896
30 40 60 S M Sony Ericsson T610

KARRATE
AA99.030603
30 40 60

**OCENY**
Tylko dla tej gry warto kupić komórkę.
Świetna. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealne wykonanie.
Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność
Niezła, choć ma mocno dające się we znaki wady.
Cieniutko, gra nudna lub z frustrującymi błędami.
Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki.

**Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).**

# DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

SIR TORPEDA | COŚ GRYWALNEGO, COŚ DARMOWEGO – ZA MIESIĄC SPOTKAMY SIĘ PO RAZ DWUNASTY!

**Cieszę się, że jest tak duże zainteresowanie tym działem i że wielu ludzi rozumie, iż dobre gry nie muszą powstawać tylko w profesjonalnych firmach – małe jest piękne, a zwykle liczy się po prostu pomysł.**

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA, do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840. Jednocześnie informuję, że od 10 stycznia możliwa jest publikacja waszych minirecenzji w tym dziale – dokładne informacje znajdują się na wyżej wymienionym forum i przed wysłaniem artykułu jesteście zobligowani do zapoznania się z nimi.

## ZOMBIEPOX

*Autorem tekstu jest czytelnik: Bogdan Charnas*

**Gra na pierwszy** rzut oka przypomina Pacmana. Jednak Zombiepox rożni się zasadami: otóż, kierujemy w nim młodym człowiekiem, który musi ocalić swoich rówieśników przed zombi, rozdając zarażonym... mózgi. Akcja gry toczy się na cmentarzu, każdy level to coraz późniejsza pora dnia i większe zastępy wrogów. Nasz bohater też może zostać zarażony, wtedy to sterowanie staje się uciążliwe (klawisze „odwracają się"), nie możemy „rozdawać" nowych mózgów, a żeby powrócić do siebie, trzeba zebrać jeden z tych uprzednio wyrzuconych. Jeżeli nam się to nie uda - Game Over. Rozgrywka kończy się również, gdy wszyscy nasi koledzy zostaną zarażeni.

Grafika w grze nie budzi zachwytu, ale jest czytelna i nie przeszkadza w rozgrywce. Udźwiękowienie jest miłe dla ucha i nie nudzi się po dłuższym obcowaniu z Zombiepox. Gra jest godna uwagi, mimo że zabawa staje się dość trudna na dalszych levelach.

Zombiepox można ściągnąć ze strony http://cdaction.pl/?x=35.

## WORMS ARENA

**Prawie wszyscy** rodzice powtarzają dzieciom do znudzenia „jedz, bo nie urośniesz." Gry, w których kierujemy dżdżownicą wchłaniającą w siebie owoce, a przy tym powiększającą się za każdym razem, gdy to zrobi, są dobrze znane i darzone przez nas sympatią... od dwóch dekad z hakiem.

Worms Arena przedstawia stary pomysł, poddany lekkiemu przemodelowaniu. Na kwadratowej planszy o dość sporych rozmiarach poruszają się cztery robaki różniące się od siebie tylko kolorem ubranka. Postawione przed nimi zadanie polega na wchłonięciu świecącego kryształu, co powoduje zdobycie punktu i wydłużenie się dżdżownicy. Jeśli przez przypadek nastąpi zderzenie się z innym robalem, winowajca traci punkt i ulega niewielkiemu skróceniu.

Muzyki w grze nie ma wcale, dźwięki zaś występują jedynie w śladowych ilościach. Niestety gra nie nadrabia tego grafiką. Z wad należy nadmienić jeszcze o braku jakiegokolwiek trybu wieloosobowego i brak tabeli najlepszych wyników. Jej niewątpliwe zalety to wprowadzenie wielu robaków, regulowana szybkość poruszania się postaci, jak i czas rozgrywki.

„Wężyk" wymaga nie lada refleksu – http://cdaction.pl/?x=49 (bezpośredni link do pliku).

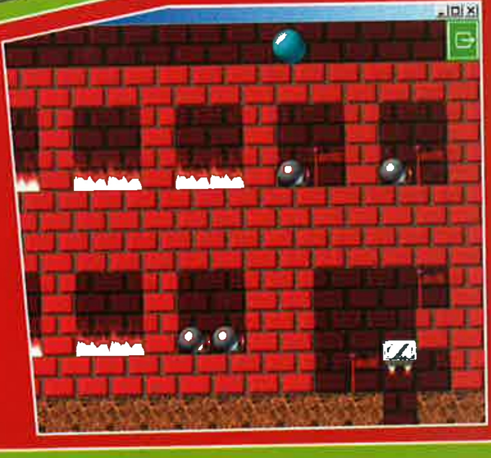
## SANTA RIDE!

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (http://www.victorygames.com.pl). Jego autorem jest Bartosz „Roki" Konfederak.

**Podczas kierowania** saniami ciągniętymi przez renifery należy w wyznaczonym czasie zbierać prezenty. Na trasie spotkamy trzy rodzaje paczek: zielone, czerwone oraz żółte. Za zebranie którejś z pierwszych dwóch otrzymujemy punkty, natomiast za żółtą otrzymujemy premię czasową. Miłym dodatkiem jest możliwość wydania głosu rozpoznawczego Świętego Mikołaja – słynne „hohoho". Trasa, którą będziemy jeździć, jest bardzo urozmaicona: przebiega przez lasy, zamarznięte jeziora i stawy aż po wąskie brukowe drogi i małe górskie miasteczko.

Od strony wykonania Santa Ride! wypada wyśmienicie. Fizyka jazdy jest całkiem dobrze oddana - wyraźnie czuć różnicę pomiędzy jazdą po drodze a prowadzeniem zaprzęgu po zamarzniętym jeziorze. Grafika została bardzo starannie wykonana, zastosowano wiele ciekawych efektów. Oprawa audio nie odstaje poziomem od oprawy graficznej. Tło muzyczne stanowią kolędy.

Warto zagrać - http://cdaction.pl/?x=51 (bezpośredni link do pliku).



## AXIEBALL

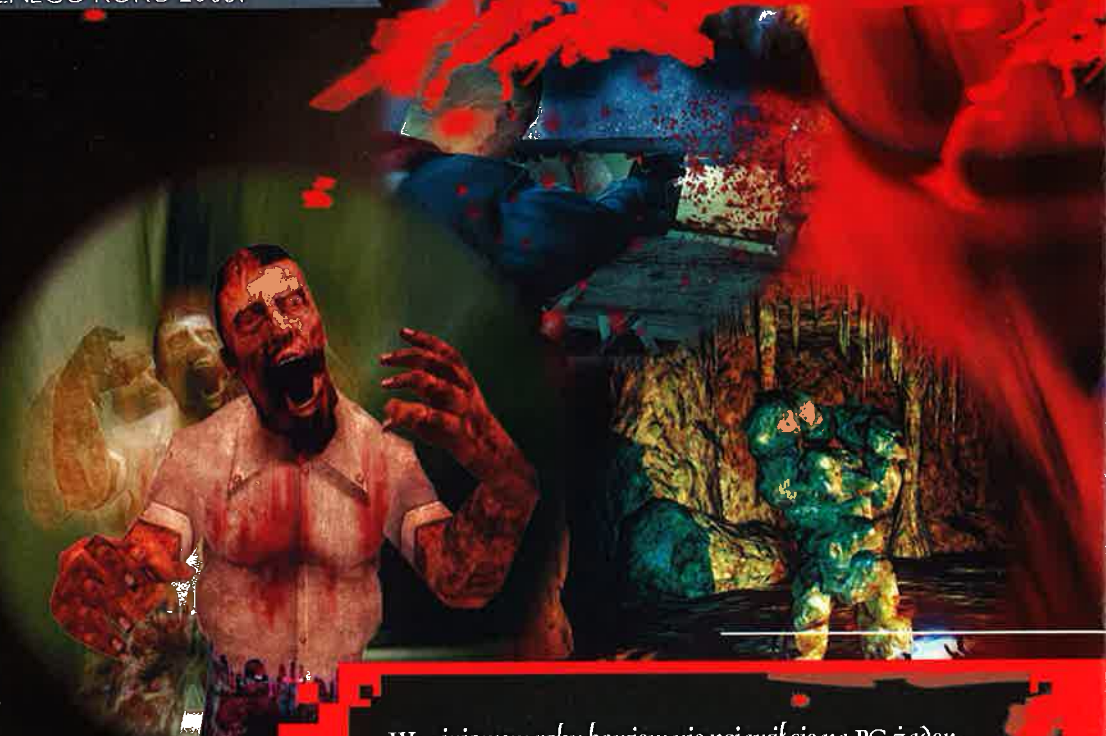
**Dwuwymiarowa** grafika i prosty pomysł to często recepta na dobrą produkcję. Gracz kierując kulką, musi pozbierać wszystkie flagi z planszy i dotrzeć do wyjścia. Jak to bywa we wszystkich grach logicznych – im dalej, tym trudniej.

Dostępne są cztery tryby rozgrywki: normal, always move on (nawet przy niepowodzeniu przechodzi się na następny poziom), improve yourself (poprawianie własnych czasów przejścia plansz), improve record (poprawianie rekordów osiągniętych przez wszystkich graczy na tym komputerze). W aXieball może się bawić do dwóch graczy na jednym z czterech poziomów trudności.

Wszystko to okraszone jest dość przyjemną dla ucha muzyczką. Polecam szczególnie na przerwy w nauce: http://cdaction.pl/?x=50.

*Rok 2004 przeminął, a wraz z nim - miejmy nadzieję - rozgoryczenie fanów komputerowych horrorów.*

EUGENIUSZ SIEKIERA | STRASZNEGO ROKU 2005!



### OBSCURE
- PRODUCENT: HYDRAVISION
- PREMIERA: NA ZACHODZIE JUŻ JEST
- WWW.OBSCURE-GAME.COM

### COLD FEAR
- PRODUCENT: DARKWORKS
- PREMIERA: MARZEC 2005
- WWW.COLDFEARGAME.COM/INDEX.PHP

### PATHOLOGIC
- PRODUCENT: ICE-PICK LODGE
- PREMIERA: 2 KWARTAŁ 2005
- WWW.PATHOLOGIC-GAME.COM

### FAHRENHEIT
- PRODUCENT: QUANTIC DREAM
- PREMIERA: WIOSNA 2005
- WWW.FAHRENHEITGAME.COM

### BLOODLINE
- PRODUCENT: ZIMA SOFTWARE
- PREMIERA: 1 KWARTAŁ 2005
- WWW.BLOODLINE.CZ

### CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
- PRODUCENT: HEADFIRST PRODUCTIONS
- PREMIERA: 1 KWARTAŁ 2005
- WWW.CALLOFCTHULHU.COM

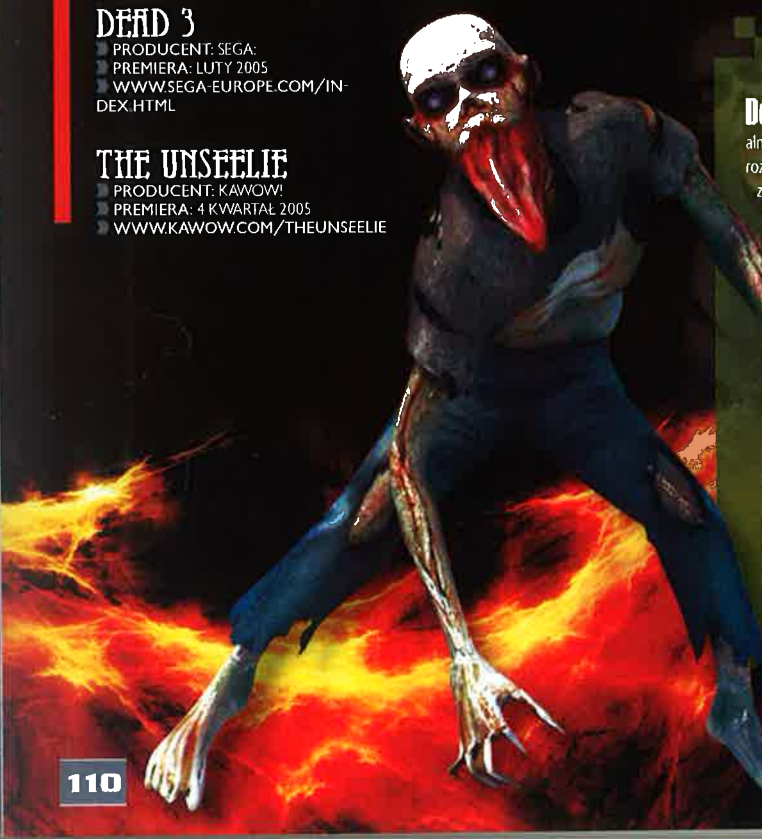
### ZOMBIES
- PRODUCENT: KRYSALIDE
- PREMIERA: 1 KWARTAŁ 2005
- WWW.ZOMBIES.KRYSALIDE.FR

### STUBBS THE ZOMBIE: REBEL WITHOUT A PULSE
- PRODUCENT: WIDELOAD GAMES
- PREMIERA: 3 KWARTAŁ 2005
- WWW.STUBBSTHEZOMBIE.COM

### THE HOUSE OF THE DEAD 3
- PRODUCENT: SEGA:
- PREMIERA: LUTY 2005
- WWW.SEGA-EUROPE.COM/INDEX.HTML

### THE UNSEELIE
- PRODUCENT: KAWOW!
- PREMIERA: 4 KWARTAŁ 2005
- WWW.KAWOW.COM/THEUNSEELIE

*W minionym roku bowiem nie pojawił się na PC żaden tytuł, któremu naprawdę udałoby się zmrozić nam krew w żyłach. Najnowszy Silent Hill nie był tak straszny, jak się marzyło, a The Suffering tracił impet w miarę rozwoju wydarzeń. Cóż, to już za nami, nie ma co rozdrapywać ran. Lepiej przyjrzeć się nieco bliżej tytułom, które w nadchodzącym roku będą chciały doprowadzić nas do stanu przedzawałowego. Oto przed wami przegląd nadchodzących horrorów. Zaczynamy!*



## OBSCURE

**Dominującym** obecnie gatunkiem wśród wirtualnych dreszczowców jest z pewnością survival horror. Na rozgrzewkę przedstawię tytuł z tegoż właśnie nurtu, który na zachodzie niedawno się pojawił, póki co jednak żaden dystrybutor nie sprowadził go do Polski. Mowa o Obscure, grze stworzonej przez studio Hydravision.

Rzecz się dzieje w budynkach wiekowej już, amerykańskiej uczelni. Historia w Obscure zaczyna się w momencie, gdy ginie jeden ze studentów. Piątka przyjaciół postanawia wyjaśnić to tajemnicze zniknięcie.

Gdzie tu groza, zapytacie? Cóż, musicie wiedzieć, że takie stare, walące się gmaszyska kryją wiele tajemnic i sekretów. Zła przeszłość budynków czasem daje o sobie znać. Powie wam to każdy, kto czytał np. „Lśnienie" Kinga. Bywa, że dawne uśpione zło budzi się do życia, siejąc zamęt i spustoszenie.

Nasi bohaterowie nie mają zielonego pojęcia, w co się tak naprawdę pakują. Ale po przekroczeniu pewnej granicy, nie będzie już odwrotu. Czy będą w stanie stawić czoło niebezpieczeństwom? Tak, pod warunkiem że będą sobie pomagać. Kluczem do pokonywania większości przeszkód będzie współpraca (podobnie było w The Thing). Każdego z piątki bohaterów cechują indywidualne zdolności. Jeden będzie dysponował większą siłą i szybkością, inny znowu, z racji swej spostrzegawczości, łatwiej poradzi sobie ze znalezieniem danego przedmiotu czy też otwarciem skomplikowanego zamka. Cóż, gra może być całkiem niezła. Zresztą kto grał w demo, ten mniej więcej wie, czego się spodziewać. Grafika i oprawa dźwiękowa stoją na przyzwoitym poziomie, klimacik też jest. A to w horrorze najważniejsze.

# NADCHODZI GROZA

## RAPORT O NADCHODZĄCYCH HORRORACH

### COLD FEAR

**Bardzo ciekawie** zapowiada się produkcja ze stajni Darkworks. Cold Fear, bo o nim mowa, to z pozoru klasyczny horror akcji, w którym ganiamy ze spluwą i strzelamy do koszmarów ukrytych w głębokim cieniu. Jednak już drugi rzut oka na tę produkcję pozwala mieć nadzieję, że otrzymamy coś nowatorskiego. W czym się to przejawia? W miejscu, w którym toczyć się będzie akcja. Wyobraźcie sobie noc, sztorm, błyskawice trzaskają jak oszalałe, olbrzymie fale kołyszą starym rosyjskim statkiem wielorybniczym.

Czujesz, jak chwieje się pod twoimi stopami? Czujesz deszcz chłoszczący twoją twarz?

Wejdź pod pokład. Słyszysz dudnienie, fale rozbijające się o kadłub, kaskady wody zalewające statek. A przed tobą niemal absolutna ciemność. Gdzieś tam na końcu długiego korytarza migocze stara, omotana kurzem i pajęczynami żarówka. Gdzie, u licha, podziała się cała załoga? Gdzie są wszyscy rybacy? Nazywasz się Tom Hansen, jesteś oficerem Amerykańskiej Straży Przybrzeżnej. Przybyłeś sprawdzić, czemu rosyjski statek zdryfował na wody terytorialne Stanów Zjednoczonych.

Co to?!? Słyszałeś? Coś jakby zgrzyt. Tam, gdzieś w ciemności. Boisz się? Ja tak. Cholernie się boję. Ale stawiam następny krok.

I jak? Macie ochotę zagrać? Bo ja tak. Horroru rozgrywającego się na pokładzie statku chyba jeszcze nie było (nie liczę tu wybitnie słabego „Od zmierzchu do świtu" czy przygodówki z elementami horroru Prisoner of Ice). Daje to pole do popisu specom od fizyki, a ta zaimplementowana w grze jest ponoć fenomenalna. Bo w końcu mamy stary statek i sztorm, który nim kołysze.

Środowisko, w którym poruszać się będzie nasz bohater, ma być w pełni interaktywne. Zapomnijcie o przymurowanych do podłogi łóżkach, krzesłach czy pudłach. Na każdy gwałtowny ruch statku przedmioty w naszym otoczeniu będą reagować zgodnie z prawami fizyki. Już słyszę dźwięk otwieranych samoistnie szafek, spadających na podłogę talerzy, toczących się po stołach butelek itd. Powiadam wam, jest na co czekać (wydawca – Ubisoft zapowiedział premierę na marzec). Zresztą zerknijcie na obrazki. Grafika prezentuje się wyjątkowo dobrze. Jeśli i klimacik dopisze, mamy chyba kandydata na dreszczowca roku.

# FAHRENHEIT

**Obecność Fahrenheit** w tym zestawieniu nie była pewna do ostatnich chwil. Dlaczego? Bowiem nie jest to klasyczny horror, jak większość tytułów prezentowanych w tym tekście. Po odpaleniu gierki ze stajni Quantic Dream nie będziemy mieli co liczyć na zombi, strzelanie do piekielnych bestii czy walkę z duchami. Tym niemniej miłośnicy mrocznych, krwawych opowieści nie powinni przejść obok tej pozycji obojętnie. Fahrenheit to raczej gra przygodowa z elementami akcji, zapowiadana wszelako jako mrożący krew w żyłach psychothriller.

Ziąb. Piekielny mróz szczypie oczy, a walka z lodowym wiatrem wydaje się z góry skazana na niepowodzenie. Samochody toną w śniegu, zaś ruchliwe zazwyczaj ulice, od dłuższego już czasu zawalone są metrowymi zaspami. I z każdym kolejnym dniem jest coraz gorzej. Coraz zimniej. Coraz niebezpieczniej. Na dodatek jeszcze te tajemnicze morderstwa... Ofiary są masakrowane, a ujęci oprawcy nie przyznają się do winy. Wydają się niepoczytalni, niespełna rozumu, choć przed dokonaniem czynu każdy z nich był zwykłym, szarym obywatelem. Doprawdy nie wiem, co gorsze – meteorologiczny armageddon czy wariaci szatkujący ludzi. Ach... Zdaje się, że jeszcze nie miałem okazji się przedstawić. Nazywam się Lucas Kane.

Gra opowiada niezwykłą historię zwykłego człowieka. Lucas Kane to gość, który znalazl się w złym miejscu w nieodpowiednim czasie. Zabił przypadkową osobę. Zabił, choć nie wie - dlaczego. Ma krew na rękach, choć nic nie pamięta. Kolejne rytualne morderstwo - ale tym razem dokonane przez niego. Gnany koszmarnymi, niezrozumiałymi z początku wizjami, będzie uciekał przed wymiarem sprawiedliwości, próbując jednocześnie rozwikłać sytuację tajemniczych mordów i zrozumieć, kto (lub co) za tym wszystkim stoi.

Twórcy zapowiadają intrygującą nieliniową fabułę. W wielu sytuacjach staniemy przed dylematem mocno zróżnicowanych wyborów, od których zależeć będą dalsze perypetie bohatera.

Czym jeszcze zaskoczy nas Fahrenheit? Kilkoma postaciami, którymi przyjdzie nam pokierować. Wcielając się w Kane'a, poczujemy, jak to jest być mordercą ściganym przez prawo, próbującym na własną rękę zrozumieć, co pchnęło go do tych straszliwych czynów. Wcielając się zaś w inspektora policji lub detektywa, zasmakujemy w roli ścigającego. Będziemy szukać, tropić, by wyjaśnić sprawę i przyskrzynić zabójcę. Dziwne to i trochę pokręcone, ale dzięki takiemu zabiegowi nie sposób odmówić grze oryginalności. Zobaczymy, jak dopisze klimacik i warstwa fabularna. Premiera na wiosnę.

# PATHOLOGIC

**Zaczniemy banalnie** - od tajemniczego wirusa. Bowiem taki będzie główny motyw (a zarazem zagadka do rozwiązania) w PATHOLOGIC - horrorzastej przygodówce (z lekką domieszką rpg), pochodzącej wprost z rosyjskiego studia Ice-pick Lodge.

Przybywasz do niewielkiego miasteczka, niemal całkowicie zniszczonego tajemniczą zarazą. Wirus pustoszy okoliczne tereny od dłuższego już czasu, a naszym zadaniem jest postawić temu kres.

Tylko miej się na baczności. Ludzie są tu wyjątkowo nieufni wobec obcych. Być może spowodowała to zaraza. Patrzą na ciebie spode łba, wszelkie pytania zbywają machnięciem ręki, a gdy idziesz opuszczoną ulicą, masz wrażenie, że dziesiątki chciwych oczu obserwuje cię bacznie zza brudnych szyb domostw. Co tak naprawdę wydarzyło się w tym mieście? Co wywołuje chorobę? Skąd się wzięła? Czy miasteczko skrywa jakiś dawny, mroczny sekret? Niektóre tajemnice powinny na zawsze pozostać w mroku. Podejmiesz się rozwikłania tej ponurej zagadki?

Twój największy wróg jest niewidoczny. Zaraza. Pamiętaj, byś sam nie stał się jej ofiarą. I strzeż się - masz zaledwie 12 dni na rozwikłanie tajemnicy. Podczas tych niespełna 2 tygodni będziesz świadkiem powolnej agonii miasta, desperacji zarażonych mieszkańców i strachu ocalałych. Nie będzie lekko.

Twórcy jak zawsze dużo obiecują. Co tym razem? Przede wszystkim to, że fabuła będzie nieźle zamotana, historia ma obfitować w nagłe, zaskakujące zwroty akcji, zaś postać, którą wybierzemy, będzie miała ogromne znaczenie dla rozwoju fabuły.

Do miasteczka przybywa trzech skrajnie odmiennych bohaterów. Mają różnić się wszystkim - profesją, pochodzeniem, charakterem i wyglądem. W tym właśnie przejawiają się elementy RPG, o których wspomniałem. Pathologic będzie można przejść jedną ze wspomnianych postaci. Co istotne, wybór jednej z nich nastawi przeciwko nam 2 pozostałe i w trakcie rozgrywki nie raz staną nam na drodze i popsują szyki. Co za tym idzie, otrzymujemy w efekcie 3 zróżnicowane kampanie (łącznie z odmiennymi zakończeniami). Ciekawe, nie powiem.

Świat będziemy obserwować z perspektywy pierwszej osoby (na niektórych obrazkach widać nawet trzymaną w ręku broń). Rozwiązanie, przyznać trzeba, dość nietypowe jak na przygodówkę. Bez obaw jednak, tej grze daleko do klasycznego shootera. Nie dość, że amunicja będzie tu wyjątkowo ekskluzywnym towarem, użycie jej w niewłaściwy sposób (np. postrzelenie niewinnej osoby) druzgocąco wpłynie na naszą reputację w mieście.

Jak to w rpgach bywa, nasze poczynania znacząco wpłyną na to, jak będziemy postrzegani przez innych. Twórcy obiecują żyjące miasto, świadomych mieszkańców, którzy zapamiętają każdy wasz nieprzemyślany krok czy słowo rzucone na wiatr. Jak widać, zapowiada się wybuchowa mieszanka. Oby tylko klimat i grywalność dopisały. Cóż, premiera w 2 kwartale tego roku. Ja osobiście trzymam kciuki za ten tytuł.

# BLOODLINE

**Pora wspomnieć** o Bloodline, tytule ze stajni Zima Software. O grze mieliśmy okazję usłyszeć już jakiś czas temu (zapowiedź w CDA pojawiła się w nr 06/03). Gwoli przypomnienia - Bloodline będzie klasycznym FPS-em rozgrywanym - rzecz jasna - w konwencji horroru. Otrzymamy mroczne ciemne lokacje, liniowy scenariusz, furę broni i masę koszmarnych kreatur. Czeka nas mnóstwo strzelania i kilka prostych zagadek do rozwiklania - oto kwintesencja tej gry. Wcielimy się w postać młodego, niedoświadczonego adwokata. Pora, byśmy zapoznali się pokrótce z jego historią.

Nazywam się Card. Jim Card. Jestem żółtodziobem, ale w końcu mam szansę się wykazać. Otrzymałem pierwsze poważne zlecenie. Sprawa jest mocno nieprzyjemna i cuchnie na milę. Ale ryzyk fizyk. Pora skoczyć na naprawdę głęboką wodę. Przełożeni patrzą mi na ręce, więc lepiej będzie, jeśli nie spartolę roboty. Poznajcie głównego podejrzanego: Dr Brown już na pierwszy rzut oka wyglądał mi na szaleńca. Mętny rozbiegany wzrok, nagłe wybuchy opętańczego śmiechu, nerwowe gesty i ruchy.

Musicie wiedzieć, że nasz doktorek jest jednocześnie założycielem, dyrektorem i właścicielem prywatnego szpitala dla obłąkanych. Prawda, że uroczo? Musiał sobie radzić nieźle, bo przed długie lata sanatorium funkcjonowało całkiem dobrze. Do czasu. Zawsze wszystko jest do czasu...

...Ktoś wymordował wszystkich pensjonariuszy zakładu. Wszystkich. Co do nogi. Doktorek uszedł z życiem, a podejrzenie padło od razu na niego. Sprawa wydaje się z góry przegrana. Doprawdy, nie wiem, jak mam wybronić tego człowieka. Nawet nie jestem przekonany, czy mam na to ochotę. Nasz przyjemniaczek oczywiście nie chce się przyznać. Tłumaczy się, ale jego słowa są zbyt mętne.

Proponuje mi seans hipnozy. Obiecuje, że tylko w ten sposób zrozumiem. Poznam prawdę. Przekonam się, że jest niewinny. Zobaczę zło, które zawładnęło sanatorium. Zobaczę to, w co nigdy bym nie uwierzył. Coś, co zmrozi mi krew w żyłach, co sprawi, że cały mój system wartości legnie w gruzach. Coś nieopisanie koszmarnego.

I wiecie co? Zgodziłem się. Choć, klnę się na Boga, nic mnie nie mogło przygotować na to, z czym musiałem się zmierzyć. Czy doktor faktycznie postradał zmysły? Kłamał? Udawanym szaleństwem chciał zatuszować swą winę? Czy może mówił prawdę? Zagraj... Zobacz... Przeżyj...

# ZOMBIES

**Na początek** zagadka. Któż to taki? Sylwetka upiorna. Krok niepewny, chwiejny, powłóczysty. Wzrok mętny, zamglony, tępo wbity w ziemię. Cera szara, ziemista. Trupia bladość rzuca się w oczy. Włosy potargane, w kompletnym nieładzie. Ubranie poszarpane, nierzadko w strzępach. Postać bulgocze coś pod nosem, jakieś nieartykułowane dźwięki. Wiecie już, o kim mowa?

Że co? Student po imprezie w akademiku? :) Owszem, ale chodzi mi o coś innego. O zombi – chyba najbardziej wyeksploatowane monstra ze świata horroru. Potwory, które grały pierwsze skrzypce w co trzecim kiczowatym horrorze klasy B, z kultową „Martwicą mózgu" Petera Jacksona (*) i „Nocą żywych trupów" na czele. Nierzadko pojawiały się również w grach komputerowych (sztandarowym przykładem jest tutaj oczywiście doskonała seria Resident Evil). Cóż, zombiaki zostały już na wskroś wyeksploatowane. Czy twórcy tych gier są nas w stanie czymkolwiek zaskoczyć? Przyjrzyjmy się im nieco bliżej.

O fabule Zombies nie ma za wiele co pisać. Trafiamy do miasta, po którym panoszą się hordy martwych, gnijących zombi. Wiadomo, że gdy tylko znajdziemy się w zasięgu ich wzroku, poczują nieodpartą pokusę wgryzienia się w nasze ciepłe ciało. Jako smakowity kąsek świeżego mięsa będziemy mieli za zadanie wydostać się z tego koszmaru w jednym kawałku. A droga łatwa nie będzie, bowiem twórcy zapowiadają 11 długich, zróżnicowanych leveli i aż 20 godzin gry. Żebyśmy na nudę nie umarli, oprócz zombi trafimy dodatkowo na oddziały wojska, których zadaniem jest oczywiście „wysprzątanie" całego terenu. Do tego dorzućcie jeszcze gang motocyklistów plądrujący opuszczone miasto – wszystko to zebrane do kupy powinno zapewnić masę wrażeń.

Warto odnotować, że Zombies będzie FPS-em. Oprócz klasycznej rozwałki twórcy zapowiadają elementy przygodowe. Teren gry, a więc zarażone truposzami miasto, ma być maksymalnie interaktywny. By przeżyć, trzeba będzie wykorzystywać elektryczność, gaz, a także inne dobrodziejstwa cywilizacji. W sferze elementów uzbrojenia również da o sobie znać wspomniana interaktywność. Bowiem poza klasycznym asortymentem broni (łącznie 20 sztuk) będzie można walczyć, czym popadnie. A więc nic nie stoi na przeszkodzie, by w momencie gdy skończy nam się cenna amunicja, złapać np. za leżącą nieopodal... wiertarkę.

Na drodze spotkamy także „normalnych", niezarażonych mieszkańców miasta (łącznie 12 osób), którzy, według obietnic, znacznie uatrakcyjnią grę. Każdy z nich będzie się różnić od pozostałych ze względu na wykonywaną profesję czy posiadane zdolności. I tak np. lekarz uleczy nasze rany, a inżynier naprawi instalację elektryczną, potrzebną do odblokowania zatarasowanej drogi itd. Bliźniaczo przypomina to The Thing, nie sądzicie? (Oby tylko sztuczna inteligencja nie zawiodła.)

Kolejnym pomysłem, zaczerpniętym z innego jeszcze horroru (tym razem mowa o Resident Evil), będzie zaimplementowany w grze system leczenia. Co by nie mówić, stać się zombiakiem jest wyjątkowo łatwo. Ugryzieni przez jakiegoś niemilca zostaniemy zarażeni. Jednak nie wszystko stracone – tu bowiem pomocne okażą się rozmaite medykamenty czy składniki surowicy, które trzeba będzie umiejętnie połączyć, by uzyskać pożądany efekt. Co ciekawe, gdy zrezygnujemy z leczenia, będziemy świadkami powolnej zmiany w bezmózgiego, powolnego trupa. Z każdą kolejną chwilą obserwowany świat będzie coraz bardziej niewyraźny, nasze ruchy staną się niezgrabne, poruszanie się będzie sprawiać coraz większe trudności, za to kule z karabinów wojskowych nie zrobią na nas większego wrażenia. Ciekawy motyw, nie powiem. Tylko czy aby grywalny? O tym przekonamy się lada moment, bo premiera na dniach.

(*) od redakcji: film dostępny jest w wypożyczalniach (także jako Brain Dead). Radzimy oglądać go na czczo, z nastawieniem, że to BARDZO czarna i BARDZO głupia oraz BARDZO obrzydliwa komedia. A wówczas dostaniecie bólu przepony ze śmiechu. W innym przypadku seans kończy się po kwadransie, gdy pełni niesmaku wyłączycie film z grymasem obrzydzenia na twarzy.

# CALL OF CTHULHU:
## DARK CORNERS OF THE EARTH

**H.P. Lovecraft.** Samotnik z Providence - tak zawsze o nim mówiono Pisarz i wizjoner, dziś uznawany za klasyka XX-wiecznego horroru Dzieła Lovecrafta od samego początku były inspiracją dla innych Jego prace fascynowały pisarzy, filmowców, a nawet twórców gier (ze wspomnę tylko o największych tytułach - Alone in the Dark, Shadow of the Comet, Prisoner of Ice)

Nadchodzi kolejna i kto wie, czy nie najlepsza gra bazująca na dorobku pisarza (a także na systemie RPG „Zew Cthulhu") Jeśli ten tekst ma być kompletny, nie sposób o niej nie wspomnieć Mowa - rzecz jasna - o Call of Cthulhu - zapowiadanej już od ładnych paru lat wybuchowej mieszance horroru, gry akcji, przygodówki i rpg

Nowa Anglia, lata 20 ubiegłego wieku Jack Walters to eks-gliniarz, obecnie prywatny detektyw Ostatnia sprawa, nad jaką pracuje, dotyczy zaginionej w dziwnych okolicznościach osoby Poszukiwania zaprowadzą go do Innsmouth, małej osady rybackiej Jack szybko przekona się, ze miejsce, do którego przybył, jest zgoła inne niz setki innych, na pozór podobnych miejscowości Tu zawsze ulice pokrywa bladoszara mgiełka, zaułki są wyjątkowo ciemne, a mieszkańcy nieufni i otumanieni Gruba peleryna tajemnicy okrywa Innsmouth Kim są ci ludzie? Dlaczego sprawiają wrazenie opętanych? I wreszcie - co najwazniejsze - co kryje się w głębinach oceanu? Co czai się w morskiej toni? Toni tak głębokiej, ze nigdy nie dochodzi tam światło słońca

Czy wspomniałem, ze Call of Cthulhu będzie fpsem? Jeśli nie, to teraz to mówię Ale fpsem niezwykle nowatorskim By wrazenia gracza spotęgować do granic mozliwości, autorzy zrezygnowali z HUD-a Zadnych pasków zdrowia, celowniczków, wypisanej liczby amunicji itd Koniec z tymi bzdurami Jack Walters to człowiek z krwi i kości Postrzał w rękę spowoduje utratę krwi i trudności z posługiwaniem się tym ramieniem, a nie - tak jak to było do tej pory - stratę kilku punktów życia Gdy dostaniemy w nogę - zaczniemy kuleć Nie ma zlituj się, tu wystarczy jedna zbłąkana kula, byśmy mogli podziwiać napis Game Over Koniec także z zapisywaniem stanu w dowolnym momencie (choć do tego akurat juz zdązyliśmy przez rozmaite konwersje z konsol przywyknąć)

A co powiedzie na dodatkowe atrakcje w postaci halucynacji? Obraz wykrzywia się, ciemnieje, faluje, czujesz pulsujący, narastający powoli ból głowy. Widok wszelkiego rodzaju okrucieństw i potworów spowoduje, że z czasem zaczniesz tracić zmysły. Tylko wyobraźcie to sobie Czujesz się kompletnie zdezorientowany, noga krwawi, trzęsąca się dłoń nie jest już w stanie sprawnie celować? Nie znasz tego miejsca, wszystko jest tu obce, dziwne, straszne Od tej chwili każdy ciemny kąt to twój sprzymierzeniec Ale co to? Cóż tam kroczy? Zjawa? Czy to jeszcze rzeczywistość? Czy już ułuda? Gdzie jest ta niewidzialna granica? Nie wiesz, w co wierzyć, twoja wyobraźnia płata ci figle Boże, co za koszmar Chyba tracisz zmysły. Resztki człowieczeństwa Wariujesz!!! Obłęd Paranoja Szaleństwo Dezorientacja Chaos Panika To teraz twój największy wróg Może zaprowadzić cię na skraj wytrzymałości Sprawi, że włożysz zimną lufę pistoletu do ust i pociągniesz za cyngiel

Przyznacie, że zapowiada się bosko? Oby tylko twórcy nie przegięli z poziomem trudności Bo zrezygnowanie z wszelkich udogodnień znanych z klasycznych gier akcji sprawi, ze Call of Cthulhu stać się może grą dla bardzo wąskiego kręgu odbiorców Czy tak będzie - zobaczymy Grafika i warstwa dźwiękowa równiez nie powinny nas zawieść

Call of Cthulhu to jeden z najbardziej oczekiwanych horrorów na PC Warto w tym miejscu dodać, ze tytuł ten został naznaczony klątwą DN:F Mówię wam, zgubić się moze człowiek, który próbowałby zliczyć, ile razy premiera tej gry była juz przekładana Cóż, kolejny termin to pierwszy kwartał tego roku, a więc - o ile znowu niczego nie wymyślą - mozna się spodziewać tego tytułu lada moment Osobiście pokładam ogromne nadzieje w tym projekcie I zacieram ręce

# STUBBS THE ZOMBIE:
## REBEL WITHOUT A PULSE

**Zgoła odmiennie** prezentuje się Stubbs the Zombie, bowiem w tej produkcji będzie (przynajmniej na początku) tylko jeden zombi - ty, drogi graczu! Wcielając się w tę pokraczną istotę, przyjdzie ci zmierzyć się z hordami zwyczajnych ludzi

Głównym bohaterem tej poronionej produkcji będzie Edward „Stubbs" Stubblefield - komiwojazer, który w 1933 roku kończy nędzny żywot napadnięty i brutalnie zamordowany przez nieznanych sprawców Kilkanaście lat później powraca do zycia już jako zywy trup i snując się po ulicach ogromnego miasta, próbuje rozwikłać tajemnicę swojej śmierci i odrodzenia No nie patrzcie tak na mnie, ja wiem, że brzmi to idiotycznie Teren gry to, jak już wspomniałem, ogromne futurystyczne miasto nazwane Punchbowl Założył je ekscentryk i milioner - nijaki Andrew Monday Wspominam o nim, gdyż ponoć odegra niemałą rolę w tej surrealistycznej opowieści

Nasi przeciwnicy będą dysponowali całkiem sporym arsenałem broni Cóż, w końcu to ludzie, a więc nic dziwnego, ze będą nas próbowali skosić ostrą amunicją Jak będziemy mogli się im zrewanżować? Hmmm Jakkolwiek dziwnie to brzmi, naszym głównym uzbrojeniem będą fragmenty własnego gnijącego ciała A więc granaty z jelit czy też oderwana ręka, która wejdzie tam, gdzie nie zmieści się cały człowiek

Coś mi się nie widzi atak na uzbrojonych po zęby kolesi w mundurach powolnym truposzem dzierzącym w dłoni własne wnętrzności Twórcom też się pewnie nie widział, więc postanowili dopomóc naszemu bohaterowi Co byśmy nie pozostali na placu boju sami jak palec, bez szans na wygraną, będzie mozna tworzyć własną armię umarlaków Wystarczy złapać przypadkowego przechodnia, wgryźć się w jego miękki gąbczasty mózg i już mamy zombi jak z obrazka Im więcej ludzi zarazimy, tym większa będzie nasza armia, a tym samym rosnąć będzie przewaga nad siłami nieprzyjaciela Oczywiście nie trzeba chyba dodawać, że kazdy zarażony będzie mógł sam zarazać Pamiętać nalezy również, że nie każdy napotkany w Punchbowl człowiek na „dzień dobry" będzie strzelał do nas z automatu Ogrom napotkanych osób (przynajmniej na początkowych etapach) to zwyczajni mieszkańcy miasta oraz turyści, którzy uzbrojeni oczywiście nie będą

Na potrzeby gry twórcy obiecują zaimplementować nowatorską AI, która to pokieruje z natury bezrozumnymi zombiakami tak, co by się stwory nie rzucały na swoich ani też nie pakowały z uporem maniaka na słup telefoniczny, który stanie im na drodze

Cóż, to chyba wszystko, co wypada wiedzieć o tym nowatorskim projekcie Spojrzeć na świat oczami zombi? Czemu nie Aha, w ramach ciekawostek - dodam jeszcze, że gra powstaje na silniku Halo! Premierę zapowiedziano na 3 kwartał tego roku

# THE UNSEELIE

**Na sam koniec** zostawiłem jeden z ciekawiej zapowiadających się tytułów. The Unseelie to projekt, o którym świat dowiedział się stosunkowo niedawno. Programiści z KaWoW! wrzucą nas w sam środek koszmaru zainspirowanego irlandzkimi i celtyckimi legendami. Zaczyna się wszystko od wypadku samochodowego i majaczącej zjawy dziecka na drodze. Przypomina wam to coś? Jeśli nie, podpowiem - podobnie witał nas pierwszy Silent Hill...

Miejsce akcji - las gdzieś na peryferiach Irlandii. Ogromną knieję przecina wąska nitka asfaltu - symboliczny skrawek cywilizacji w tej nieposkromionej dziczy. Noc już głęboka zapadła, ciemności okryły ziemię. Damien Logan siedząc za kierownicą walczy z sennością i uporczywie zamykającymi się powiekami. Światła samochodu dość nieudolnie walczą z wszechobecnym mrokiem. Nagle, gdzieś na granicy widzialności, kilkadziesiąt metrów dalej na samym środku szosy Damien dostrzega niewielką postać. Pewnie dziecko. Instynktownie próbuje wyminąć zjawę, jednak wpada w poślizg i rozbija się na najbliższym drzewie. Zjawa znika. Cięcie.

Nie licząc bólu w karku i kilku porządnych siniaków, udało ci się wyjść cało z wypadku. Jednak wóz po czołowym spotkaniu z grubym pniakiem stanowczo protestował przy próbach uruchomienia silnika. Jesteś uziemiony. Ale co to? Gdzieś spośród drzew przebija się oślepiające białe światło, a w stronę promieni wolno idzie postać, którą zobaczyłeś na drodze. Czy to dziecko? Chyba nie. Boisz się, ale zarazem jakaś nieodparta siła każe ci iść zbadać tę sprawę. Przedzierasz się przez gęste zarośla i chaszcze, serce łomocze ci w piersi, wiatr szumi w koronach drzew. Ale idziesz dalej. Nie możesz oderwać oczu od światła... i ciemnej postaci. Tak zaczyna się twoja przygoda.

Jak się pewnie domyślacie, gracz wciela się w Damiena, który z niezrozumiałych na początku przyczyn zostaje przeniesiony wprost do mrocznego świata znanego z celtyckich legend, zawieszonego gdzieś pomiędzy światem żywych a umarłych. Władają nim mroczne tajemne siły, zaś twoim zadaniem będzie pokonanie siedmiu demonów żywiołów: Wody, Ognia, Powietrza, Ziemi, Drewna, Metalu i Ducha, by na końcu zmierzyć się z Panem Śmierci, Finvarrem.

The Unseelie to gra FPP, z pozoru klasyczny shooter. Co by jednak uatrakcyjnić zabawę, twórcy obiecali wpleść kilka ciekawych elementów. I tak np. w sferze uzbrojenia, oprócz tradycyjnej broni, znajdziemy również możliwość ataku mocą 7 żywiołów. Co więcej, żywioły będzie można niemal dowolnie łączyć, a to daje ogromną liczbę kombinacji (np. moc wody i ducha stworzy żywiołaka wody, który będzie dla nas walczył przez jakiś czas). Gra ma również obfitować w rozmaite zagadki i łamigłówki. Często pokonanie danej przeszkody czy wroga związane będzie z umiejętnym połączeniem mocy określonych żywiołów.

Jeśli mam być szczery, gra kojarzy mi się z Undying. Zarówno pod względem klimatu, jak i sposobu prowadzenia rozgrywki będą to chyba dość podobne gry. Czy mam rację - o tym przekonamy się po premierze. The Unseelie zmrozi nas pod koniec roku, a więc w chwili, gdy ciemność zapada wyjątkowo szybko, za oknem tańczy lodowa zawierucha, a temperatura spada poniżej zera. Chyba zgodzicie się ze mną, że to idealna pora na wirtualną wędrówkę do świata celtyckich legend.

# THE HOUSE OF THE DEAD 3

**O 3 części** znanego celowniczka Segi wspominam w zasadzie jedynie z dziennikarskiego obowiązku. Potraktuję ten tytuł zdawkowo i po macoszemu, bowiem na więcej i tak nie zasługuje. Czemu? Bo raz, że z horrorem niewiele ma to wspólnego (pomijając fakt, że rozwalamy tu całe hordy zombi i innych potworów), a dwa - wydawanie tej gry w dzisiejszych czasach to dla mnie jakaś tragiczna pomyłka. Chyba ktoś w firmie Sega zaspał, i to porządnie. Premiera tego tytułu na Xboxie miała miejsce w roku 2002. Teraz mamy, jakby nie liczyć, 2005. Tja...

Grafika może i była niezła te 3 lata temu, ale dziś... No cóż, robi to, co powinien horror – straszy. :) No dobra, tak źle nie jest. Albo może jest - bo horror winien straszyć albo choć zaskakiwać. A ta grafika niczym nie zaskakuje. Jak i sama gra.

Dobra, dobra, nie marudzę już. Po prostu zupełnie nie rozumiem, jaka idea przyświeca reaktywacji po kilku latach starego trupa, który na domiar złego nie zapisał się złotymi zgłoskami w annałach komputerowej rozgrywki, a był jeno zwyczajną banalną zręcznościówką na jedno popołudnie? Owszem, wersja na Xboxa zebrała swego czasu w recenzjach całkiem niezłe oceny. Ale to była konsola. Rok 2002. Na PC sukcesu jej nie wróżę. Tak czy inaczej wspomnieć - wspomniałem. Premiera w lutym.

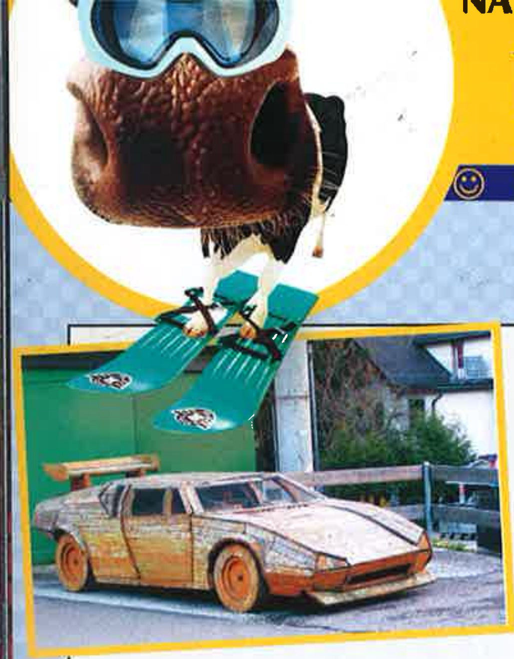
**EPILOG**

To z grubsza byłoby „na tyle”. Cóż mogę jeszcze dodać od siebie? Widać wyraźnie, że posucha już za nami i w nadchodzących miesiącach fani horrorów będą mieli pełne ręce roboty. Ja liczę gorąco na Cold Fear oraz zapowiadany od Bóg wie jak dawna Call of Cthulhu. No i oczywiście czekam cierpliwie na powrót króla - Silent Hill 5. Bo ma być - niektórych z was zdziwił zapewne brak jakiejkolwiek wzmianki o kolejnej odsłonie opowieści o zamglonym mieście. Cóż, tak na dobrą sprawę w chwili obecnej nic konkretnego o tej grze nie można napisać, a w spekulacje bawić się nie chcę. Wiadomo tylko, że kolejny Silent ma nadejść dopiero wraz z nową generacją konsol, a więc najwcześniej w przyszłym roku. Ale to już zupełnie inna historia... |CDA|

cd-r
dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
yskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
Cake
CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
DVD-R x4
Slim
Tower
10 PCS
Wypalisz
4.7GB
Slim
Case
1 PCS
CD-R
w kopercie
DVD-R
w kopercie
DVD+R
w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Prędkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan

# ELO!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ



**Jak co miesiąc zapraszamy do lektury rubryki, której jedynym celem istnienia jest wprawienie was w dobry nastrój. Zawarte tu teksty wyszperaliśmy w Sieci, z dużą pomocą zaprzyjaźnionego serwisu JoeMonster.org.**

## AUTENTYKI

Wczoraj mojemu koledze zapodziała się gdzieś komórka. W ramach poszukiwań z telefonu stacjonarnego zadzwonił do koleżanki (powiedzmy, Ani), by sprawdziła, czy nie zostawił jej u niej w domu. Koleżanka powiedziała, że jak tylko wróci do domu, to sprawdzi. Po paru godzinach kolega znalazł komórkę w jakimś zupełnie innym miejscu. Sprawdza, a tam SMS od Ani: "U mnie w domu niestety jej nie ma".

>>>

Autobus PKS gdzieś w Bieszczadach. Na jednym z przystanków do autobusu wsiada małżeństwo z dzieckiem i psem (wilczur). Facet bierze dzieciaka na ręce i od razu wędruje na tył autobusu, kobita - trzymając wilczura na smyczy - kupuje u kierowcy bilety. Kierowca wydając jej resztę, zerka na psa i pyta:
- A gdzie pies ma kaganiec?
Zakłopotana kobitka:
- Mąż ma...
- No to proszę zdjąć mężowi i założyć psu.

>>>

Dzisiaj poszedłem do zsypu wyrzucić śmieci. Trzymałem klucze w łapie i wiadomo, co się stało. Wpadły. A śmieci się rozwaliły, bo próbowałem łapać klucze w locie, waląc się cielskiem swym do dziurki na śmieci. Schodzę do zsypu i nurzam się wkurzony w obcych resztkach, gdy nagle ktoś mnie ciągnę za ramię i mówi:
- Pan tak się nie spieszy, dogadamy się jakoś. My są tylko dwa...

>>>

Znajomy mojego kumpla nosi się z lekka po dresiarsku. Koleś na brak kasy nie narzeka. Jeździ sportowym subaru, złote łańcuchy, sygnety, Rolex... jednym słowem, dresiarska wyższa klasa. Kiedyś znacznie przekroczył prędkość i panowie policjanci go zatrzymali. Koleś wysiada z samochodu. Policjanci informują go o fakcie znacznego przekroczenia prędkości i oprócz punktów wlepiają mandat 500 zł. Koleś na to, przystępując z nogi na nogę:
- Ale panowie, 500 złotych? Od biednego studenta?
Na co jeden z policjantów:
- Synku. Nie pier... Czy ty widziałeś się dzisiaj w lustrze?

>>>

Mieszkałem na stancji z kolegą - entuzjastą grania, że tak delikatnie powiem. Facet - uosobienie spokoju - żeby go zdenerwować, trzeba by ziemię poruszyć. Kolega właśnie odkrył na PC dawny amigowy hit - Lemingi.

23.00 - słyszę [łup!] w klawiaturę.
23.05 - słyszę drugie [łuppp!!!] w klawiaturę.
23.10 - słyszę RYK: "Wy małe sk*****syny!!!".

>>>

Mój przyjaciel uczestniczył w odprawie w szpitalu. Atmosfera gorąca, starzy i młodzi, lekarze, lekarki... Nagle jedna z młodych zrywa się:
- Panie ordynatorze, ale ja zapomniałam pieczątki!
- Koleżanko! Przychodzi pani do pracy bez najważniejszego narzędzia pracy lekarza???
- Myślałam, że najważniejszym narzędziem pracy doktora jest głowa... - burknęła urażona.
Palec ordynatora spoczął na karcie choroby:
- Koleżanko... niech pani tu podejdzie i pierdyknie tu główką...

>>>

Kilka lat temu zdarzyło mi się być bezrobotnym. Dorabiałem wtedy dorywczo jako montażysta rusztowań na budowach. Pamiętam, stawialiśmy rusztowanie na budynku firmy informatycznej w Szczecinie. Było to latem, w upalny dzień okna wszystkich biur pootwierane, na podwórze wjeżdża biały bus i w tym momencie jedna z pracownic, wyglądając przez okno, sadzi taki tekst: "Dziewczyny, jak któraś potrzebuje, przyjechała ta baba z jajami". Okazało się, że bus należał do kobiety zajmującej się obwoźnym handlem.

>>>

Po nieudanym egzaminie student w gabinecie profesora:
- Bo ja, panie profesorze, chciałem poprawić tę dwoję...
- Ależ oczywiście, poproszę indeks... (po czym profesor bierze pióro i zgrabnym ruchem poprawia dwóję w indeksie, tak aby była wyraźniejsza).
- Proszę bardzo.

>>>

Mgr XX podczas sesji:
- Wie pan co, ja w tym momencie czuje się jak sejmowa komisja śledcza. Zadałem panu pytanie, pan mi odpowiedział, a ja nie rozumiem własnego pytania.

>>>

Tak mi się przypomniała moja wizyta na cmentarzu w dniu Wszystkich Świętych. Siedzę sobie na ławeczce, a w pobliżu pomiędzy nagrobkami kręci się jakiś gość. Po chwiejnym chodzie od razu widać, że jest "wczorajszy" - ubranie lekko wymiętoszone, włos rozczochrany, oczy przekrwione, w ręku pomięta plastikowa torba z jakiegoś marketu, a w torbie doniczka z chryzantemą. Chodzi tak sobie koło tych nagrobków i wyraźnie widać, że nie może znaleźć tego, którego szuka i wcale nie jest z tego zadowolony. W końcu przechodzi dość blisko mnie, a ja słyszę, jak mruczy pod nosem: "No co, k... wa, Zdzichu - wyprowadziłeś się czy co?"

>>>

Sobota 08 stycznia 2005r. coś niedaleko godz. 24. Miejsce akcji - sztandarowy dworzec PKP - w KUTNIE. Zza winkla wychodzi gościu, którego stan wskazuje na to, że w chwili obecnej znajduje się w stanie walki z przygnębiającą rzeczywistością. Chwiejąc się na boki, staje na przeciwko zegara, przymyka jedno oko i stara się połapać, do jakiej czasoprzestrzeni rzucił go los. W pewnym momencie podnosi lewą łapę, ze zdziwieniem patrzy na naklejone na nią serduszko WOŚP i z rezygnacją w głosie mówi:

- O KU*WA! DORWALI MNIE...

...i z powrotem pokornie poczłapał na ławeczkę.

## Pisma do administracji

Aż dziwne, że prasa nie donosi codziennie o przypadkach zakrztuszenia się kawą lub herbatą w biurach administracji spółdzielni mieszkaniowych... ;)

1. Ubikacja jest zapchana i nie możemy kąpać dzieci, dopóki się jej nie odetka.

2. Piszę, żeby zawiadomić, że spod drzwi sąsiada wydobywa się jakiś smród.

3. Sedes jest pęknięty. To na czym mam stawać?

4. Piszę w imieniu mojego zlewu, który odpada od ściany.

5. Zwracam się z prośba o zgodę na usunięcie szafki w kuchni.

6. Nasz sedes pękł na pół i jest teraz w trzech częściach.

7. Sąsiad opala się na balkonie nago i ma zwyczaj mieć erekcję.

8. Proszę wyrównać krzywe płyty chodnikowe przed naszym domem. Wczoraj żona potknęła się i o mało nie upadła, a teraz jest w ciąży.

9. W naszej kuchni jest straszna wilgoć. Mamy dwoje małych dzieci i chcielibyśmy mieć trzecie, więc przyślijcie kogoś w tej sprawie.

10. Przyślijcie kogoś, żeby obejrzał moją wodę z kranu. Ma taki głupi kolor.

11. Czy możecie przysłać kogoś, żeby naprawił nam kran w łazience. Wczoraj żonie ugrzązł w nim palec, co jest dla nas bardzo uciążliwe.

12. Wasi pracownicy kładą narzędzia w szufladach komody mojej żony i ogólnie robią bałagan. Powiedzcie im, żeby starali się bardziej uszczęśliwić moją żonę.

Marek Lenc

W całej Europie przeprowadzono prosty test. Było tylko jedno pytanie: „Ile to jest 10 x 100 gramów?". Prawie we wszystkich krajach 99 % ankietowanych odpowiedziało, że jest to 1 kilogram. Jedynie w Polsce i w Rosji ponad 95 % odpowiedzi brzmiało - 1 litr...

Wizytujący jednostkę wojskową generał zjadł w stołówce obiad. Potem zawołał kucharza i pyta:
- Dlaczego nie dodajecie liści laurowych do potraw?
- Bo nie zjadają - odpowiada kucharz.

Pewien turysta napisał list do właściciela małego hoteliku, w którym chciał spędzić urlop:

*„Chciałbym zabrać ze sobą psa. Jest dobrze wychowany, na pewno nie sprawi kłopotu. Czy nie będzie miał Pan nic przeciwko temu, że będzie razem ze mną spał w pokoju?"*

Otrzymał odpowiedź następującej treści:

*„Jestem właścicielem tego hotelu od wielu lat i w tym czasie nigdy żaden pies nie ukradł mi ręczników, pościeli czy też obrazu ze ściany. Nigdy nie musiałem wzywać policji z powodu tego, że jakiś pies się upił i zaczął się awanturować w środku nocy. Nigdy też nie zdarzyło się, żeby pies zniszczył wyposażenie hotelu lub nie zapłacił rachunku. Dlatego też bardzo chętnie powitam Pańskiego psa w moim hotelu. A jeśli Pański pies poręczy za Pana - Pan też może przyjechać."*

## PRZYGODY KLARY

Marek Lenc

## Przestępczość (nie)zorganizowana X

Jeden z myśliwych w opuszczonej leśniczówce znalazł ludzką głowę. Myśliwy nie chciał zostawić odcisków i czekał na przyjazd policji. Dopiero panowie w niebieskim przyjrzeli się dokładniej znalezisku i jednoznacznie określili je jako głowę manekina. Po czym poznali? Po metce na czole...

>>>

Kierowca opancerzonego samochodu do przewozu pieniędzy najwyraźniej wzywał pomocy, otwierając i zamykając drzwi w czasie jazdy. Kilka radiowozów dogoniło furgonetkę i zmusiło ją do zatrzymania się. Jak się później okazało – kierowca próbował wywietrzyć kabinę po tym, jak jego kumpel zepsuł powietrze.

>>>

W Sztokholmie policjanci aresztowali kobietę, która chciała przemycić węże w staniku. Wydało im się podejrzane, że kobieta nieustannie drapie się po piersiach...

>>>

Starszy jegomość zgłosił się na komisariat, bo zdawało mu się, że napadł na bank kilka dni wcześniej. Policjanci nie wzięli jego zeznań na serio, gdyż szanowny Pan był już w mocno posuniętym wieku, schorowany, miał ze sobą torbę z lekami i przyznał się, że chce wrócić do szpitala dla umysłowo chorych. W dodatku Pan nie potrafił podać konkretnie ani kiedy, ani jaki bank obrabował, ani nazwy najbliższej ulicy. Dopiero gdy do pracy wkroczyło FBI, okazało się, że starszy Pan faktycznie obrabował bank kilka dni temu oraz był odpowiedzialny za napad na trzy wcześniejsze.

>>>

60-letnia matka strażaka została oskarżona o 5 podpaleń. Prawdopodobnie chciała pomóc synowi w karierze.

>>>

W 1996 policja w Massachusetts otrzymała skargę na kościół baptystów. Kościół zwabiał do siebie dzieci, obiecując im pizzę, a potem „baptyzował" je bez zgody rodziców.

>>>

W Anglii znaleziono doszczętnie zniszczonego Forda, który spadł z wysokiego brzegu (klifu). Policja nie znalazła żadnego ciała w środku, ale na fotelu kierowcy odkryto ślady świeżego moczu. Można zatem wywnioskować, że kierowca wprawdzie mocno się przestraszył - ale przeżył.

>>>

Mężczyzna w ubraniu klauna, odpowiednim makijażu, purpurowej peruce i kapciach napadł na mechanika mieszkającego w przyczepie. Według zeznań, klaun zapukał do jego drzwi i powiedział, że chce się widzieć z Kathy. Kiedy mechanik powiedział, że nie zna nikogo takiego, klaun oskarżył go o romans z nią, chwycił za lampę, przyłożył nią mechanikowi i zwiał.

Zaalarmowana Straż Pożarna zdjęła z przydrożnego wysokiego drzewa mocno przestraszoną blondynkę. Zapytana przez strażaków, jak się tam znalazła, roztrzęsiona mówi:
- Chciałam zatrzymać jakiś samochód żeby się dostać do miasta... Jechała jakaś grupa kibiców, a ja zapytałam, czy mnie mogą podrzucić?

# NIE RÓBCIE TEGO W DOMU... (CZĘŚĆ 1)

**...i gdziekolwiek indziej. Opisane tu przypadki są autentyczne, ale to nie znaczy, że zawsze można się wykpić z tego śmiechem albo laniem.**

Pamiętacie piłkarzyki. Takie na sprężynkach. Za piłkę robiła stalowa kulka z łożyska. Odkręciłem i zjadłem cała drużynę. Przemaszerowali zgodnie przez przewód pokarmowy - bez emocji i pośpiechu.

Zbudowałem w piwnicy samopał z anteny teleskopowej. Funkcjonował na kulki z łożyska i naboje do wstrzeliwania kołków. Zadziałał, owszem, ale mama oraz sąsiadka straciły pół zawekowanych ogórków i takich tam.

Fascynowała mnie książka "Między zabawą a chemią" i tam był przepis na ognie bengalskie. I owszem paliły się ładnie. Dywan też.

Ja zaminowałem kiedyś obranymi strzelającymi korkami długi ciemny korytarz z klatki schodowej. Chciałem załatwić kolegę, ale nie pomyślałem, że mieszkają tam również inni ludzie. Wpadła na to moja starsza siostra i uciekając wśród wybuchów dostała szału. Ale wtedy od niej oberwałem. Gdyby tam pierwsza weszła babcia kolegi, byłby chyba pogrzeb.

Ja napiłem się wody z kałuży, bo nie chciało mi się iść na 4 piętro do domu.

Powódź u mnie w domu - z kolegą z przedszkola podkręcaliśmy wszystkie krany w łazience i zatkaliśmy odpływy - jak mama wróciła z pracy, woda zalewała już klatkę schodową.

A ja zrobiłem kupę mamie do kozaka.

Zjechałem na moim 4-kołowym czerwonym rowerku ze skarpy o 30-stopniowym nachyleniu. Gdy już leżałem na dole, a rowerek spadał mi na głowę, zastanawiałem się, czemu właściwie nie zahamowałem, gdy zbliżałem się do brzegu skarpy...

Pomalowałam z siostrami kuchnię, przy okazji wszystkie meble w kuchni, aby się nie odcinały - olejną farbą. Byłyśmy w wieku 5-10 lat. Nam się podobało, rodzicom mniej.

Poszedłem na spacer i wróciłem po 2 dniach, a rodzinka już pół Wisły sieciami przeciągnęła. Bez sensu, byłem prawie dorosły, miałem całe 5 lat!

Ugotowałem dla rodziców zupę ogórkową z ogórków korniszonów, bo nie umiałem odróżnić, które są kiszone, a które korniszony. Zaś mój brat zamiast smażyć w tłuszczu, gotował w wodzie faworki na deser. Wszystko dało się zjeść, chociaż smakowało troszkę inaczej.

Wyciąłem naszywkę z napisem WRANGLER razem z materiałem od nowych spodni ojczulka. Co - też chciałem mieć WRANGLERY!!! Naszywkę potem przyszyłem do swoich porteczek.

Ja z kolegą rozciągnęliśmy papier toaletowy w poprzek ciemnej ulicy, pomiędzy dwoma drzewami, tuż za ostrym zakrętem... My mieliśmy ubaw, kierowcy mniej...

Będąc u dziadków na wsi, wlazłam na wysokie drzewo, noga mi się podwinęła i zawisłam "na spódnicy" na wysokości 2 m, wisiałam 3 godziny.

Zawsze z moim bratem bawiłem się, kto zrobi lepszy eliksir, a następnie da bratu do wypicia i mój brat nasikał do kubeczka i powiedział, że to eliksir, a ja to wypiłem.

Jak byłem mały, tata pozwolił przejechać mi się ciągnikiem. No i wjechałem do stodoły. Przez zamknięte drzwi...

Mając 7 lat nalałem do prezerwatywy wody i z 3 piętra rzuciłem ją na głowę sąsiadce. Mój tata tak mi wlał, że odechciało mi się prezerwatyw do dzisiaj. Pragnę nadmienić, że mam 8 dzieci.

Kiedyś w wieku 8 lat rozebraliśmy z kumplem kawał parkietu w domu (klepka klejona na lepik, piekielnie trudno odłaziło) bo bawiąc się żołnierzykami w wojnę chcieliśmy sobie zrobić rzekę.

A ja jak byłem mały, podłożyłem ojczymowi pod materac ostry cyrkiel i czekałem aż się położy. ...Wrzask był straszny. Cyrkiel niestety był już do wyrzucenia.

Ja znudzony występami artystów (nie pamiętam dokładnie) - albo Opole, albo Kołobrzeg - chciałem ich przegonić deszczem i wylałem szklankę wody na TV. Szczęście miałem od najmłodszych lat - tego dnia rodzice przywieźli nowy TV.

Dałem kurom sąsiadki laxigenu (środek na przeczyszczenie), na drugi dzień dziwnie na mnie patrzyła, ale ze srającymi kurami spokój, wszystkie wyrżnęła.

Siostra miała dużo piegów na twarzy i jako genialny brat doradziłem jej pumeks. Dziób cały we krwi później jeden wielki strup, ale piegi zostały.

Ja podpaliłem leżak (miałem z 7 lat), na którym spała mamusia. Dostałem karę, to później paliłem papier toaletowy i biegłem przez pokoje do ubikacji, gdzie gasiłem je w klozecie...

Ja nakarmiłem jakąś dziewczynkę, która siedziała w wózku przy sklepie - mydłem.

Ja jak miałam może 8 lat i rodzice poszli na imprezę sylwestrową, z siostrą chciałyśmy zobaczyć, jak się wata pali na choince. Wata, wraz z choinką, zniknęła w mgnieniu oka. Oprócz tego zniknęła firana i pod palił się dywan. A my gasiłyśmy pożar SZKLANKAMI z wodą! Potem to, co zostało z choinki, wrzuciłyśmy do komórki i poszłyśmy grzecznie spać. Jak rodzice wrócili z imprezy - powiedziałyśmy, że było zwarcie w instalacji i choinka się zapaliła od lampek. Dopiero po dwudziestu latach prawda wyszła na jaw.

Ja natomiast przywiązałem psu sąsiada aluminiową pokrywkę od dużego gara do ogona, nabrał rozpędu i przecisnął się przez wąską szparę w płocie, niestety pokrywka została na płocie i pies (duży) stracił sierść na połowie ogona. Ale najlepsze miało dopiero nadejść. Sąsiad jak to zobaczył, nie mógł się nadziwić, jak i kto tak równiutko go oskalpował. I do dzisiaj nie wie, podejrzewając Obcych. Miałem wtedy siedem lat.

A mój kumpel jak miał osiem lat, starsi mądrzy koledzy wsadzili go do metalowego wiadra, przywiązali do niego linę i spuszczali go w tej windzie z czwartego piętra bloku

Do tej zabawy potrzebowaliśmy klatki schodowej w bloku i dwóch mieszkań naprzeciwko siebie. Aha... warunek jest taki, żeby drzwi otwierały się do środka. Przywiązywaliśmy linkę do klamek i dzwoniliśmy jednocześnie do obu mieszkań. Fajnie było patrzeć, jak sąsiad sąsiadowi zamykał drzwi przed nosem...

Miałem kiedyś rybki w akwarium, najbardziej ceniłem żyjącego tam glonojada. Kiedyś nasypałem mu jakiegoś proszku, jak się potem okazało, był to jakiś barwnik - i cała woda zrobiła się fioletowa. Chcąc przywrócić "normalny" kolor wody dolałem mleka. Od tamtego czasu nie miałem już żadnych zwierzątek. :|||

Kiedyś jak miałem może z 10 lat, na Święta i Sylwestra postanowiłem przygotować mieszankę xxxx i xxxx *[od redakcji: na wszelki wypadek ocenzurowaliśmy składniki...]*. No i udało się... mieszanka wyszła wybuchowa - tylko że szkoda, że przy testach wybuchła w pokoju, całą noc wietrzyłem mieszkanie, zrobiłem dziurę w dywanie i parkiecie, plamę na suficie... no i troszkę się poparzyłem.

c.d.n.

## Dziesięć przykazań US Marine

Dla grających w MoH: Pacific Assault poradnik niekoniecznie obiektywny.

1. Właź na linię strzału. W ten sposób własną piersią chronisz swoje wsparcie ogniowe.
2. Pchaj się wszędzie w grupie. Im bardziej jesteście stłoczeni, tym lepiej. Inny sposób poruszania się nie byłby fair wobec wroga.
3. Granat to taka inna piłka do baseballa. Teoretycy wojskowi ustalili, że w standardowych warunkach bojowych kąt i siła odbicia są bliskie kątowi i sile padania. Grawitacja jest dla cywili i US Army.
4. Magazynek _bębnowy_ Thompsona mieści 30 sztuk amunicji. Pogłoski, jakoby mieścił 50 lub 100 sztuk, to propaganda dla cywili i US Army.
5. Nie próbuj flankować, nawet jeśli widać przejście. Roślinność z boku Jedynej Słusznej Drogi jest betonowa. Za to świetnie się od niej odbijają granaty.
6. Nie próbuj zdejmować obsługi bunkrów z dystansu. Strata amunicji. Bunkier mieści nieskończoną ilość żołnierzy wroga. Kodeks honorowy USMC nakazuje w takich przypadkach szturmować gniazda KM na wprost z bojowym okrzykiem 'I'm hit!' na ustach. Koledzy, którzy nie krzyczą akurat 'I'm hit', powinni odpowiadać okrzykiem 'Frankie is down!'. Wroga to przeraża. Naprawdę.
7. Sanitariusz w takich przypadkach powinien miotać się między dwoma punktami oddalonymi o metr i wykręcać kółka na pięcie. Przy okazji: uważaj, żeby nie zostać rannym, kiedy między tobą a sanitariuszem leży jakiś większy kamień. Pogłoski, jakoby w chwili śmierci przebiegało przed oczami całe życie, są przesadzone. Ostatnim widokiem jest zwykle śmiesznie podskakujący sanitariusz usiłujący dotrzeć do ciebie najkrótszą drogą.
8. Nie ufaj własnemu wzrokowi, kiedy widzisz pusty okop. Jeśli wleziesz do niego z nieodpowiedniego kierunku, żołnierze npla spawnują się jakieś pół metra od ciebie. Zdejmują wtedy czapki-niewidki i zakładają hełmy Armii Cesarskiej.
9. Twoi kumple z oddziału są nieśmiertelni. Ty nie. Niech idą przodem. Okrzyk 'I'm hit' i 'Frankie is down!' sygnalizują obecność npla. Nie martw się, nic im nie będzie. Za to wróg spawnuje się wtedy dokładnie tam, gdzie powinien.
10. Atak powinien zawsze prowadzić sanitariusz. Dzięki temu, jeśli komuś coś się stanie, opieka medyczna na pewno będzie na miejscu. Medyk zazwyczaj leczy sam siebie. Jest w tym naprawdę dobry.

Ogólnie: kupa dobrej zabawy. A właściwie: dobra zabawa z elementami kupy. Mam wrażenie, że twórcy chcieli wrzucić jak najwięcej do jednej gry. Nie do końca się udało. Ale i tak jest nieźle.

***[szafran - prgk]***

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | POŻYTECZNE DROBIAZGI

W prawidłowo funkcjonującym systemie obiegu informacji wprowadzone umyślnie kłamstwo zostanie prędzej czy później zdemaskowane. Ponieważ informacje przed dotarciem do ich docelowego odbiorcy muszą przejść przez kilka szczebli w medialnej drabinie, powinno być oczywistym, że na jednym z nich zostanie zweryfikowana podawana treść.

# NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Nie kupuj kota w worku.

**Dotyczy to** również informacji handlowej i wszelkich głupot wymyślanych przez specjalistów od marketingu w celu wprowadzenia klientów w błąd. Ich ostatnim tchnieniem powinien być moment, gdy urządzenie trafia w ręce dziennikarzy zajmujących się jego testowaniem. Przecież podstawowe zasady zawodu mówią o podawaniu informacji sprawdzonych, zweryfikowanych, prawdziwych i absolutnie obiektywnych. Niestety, to tylko teoria. W praktyce sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Mało kto może sobie pozwolić na pisanie prawdy. Powiązania, uzależnienia, korupcja i zwykła bezmyślność sprawiają, że to, co powinno być rzetelną i obiektywną informacją, bardzo często jedynie uwiarygodnia kłamstwa marketingowców.

## (Socjo)technika LCD :)

Do poświęcenia temu tematowi dużej części dzisiejszego NDSN skłoniła mnie lektura jednego z pism zajmujących się „komputerową" tematyką, a dokładniej podawane w nim informacje dotyczące monitorów LCD. Z jednej strony cieszę się, że mogę w końcu podać wam tak rażący, wyraźny i jednoznaczny przykład „obiektywności" informacji, z drugiej niestety - powszechność tego typu praktyk coraz częściej ściąga media do poziomu polityki (dla mnie, to synonim kompletnego dna). No i chcąc, nie chcąc - znów wracamy do (nie) sławnego tematu monitorów ciekłokrystalicznych. Nie będziemy poświęcać im zbyt wiele miejsca, ponieważ dziś chodzi nie tyle o same LCD, co sposób, w jaki są one przedstawiane. Tym niemniej parę gorzkich słów powiedzieć trzeba.

## Już nie smuży... ;)

Od niemal dwóch lat w piśmie tym (dla ułatwienia niech to będzie „X") ukazują się artykuły sławiące LCD jako urządzenia niemal doskonałe. Każda poprawa ich parametrów to ostateczny gwóźdź do trumny CRT. Przede wszystkim dotyczy to czasu reakcji matrycy. Wynosił 50 ms, no to LCD nieco smużyły, obniżono go do 25 ms, efekt smużenia już nie przeszkadza, właściwie zniknął, szczególnie w porównaniu z poprzednikami. Producenci zaczęli wytwarzać panele 16 ms – LCD niemal nie smużą, zwłaszcza jeśli porównać je z panelami 25 ms, czas reakcji spadł do 12, a nawet 8 ms - huraaaa, LCD są teraz obarczone jedynie niewielkim efektem smużenia, co było dotąd największą wadą tych monitorów nawet w wersji 16 ms...

Co w tym wszystkim najbardziej rzuca się w oczy? **Dziennikarze testujący zaczynają dostrzegać wady kolejnych modeli dopiero, gdy znikają one z rynku zastępowane przez nowocześniejsze rozwiązania. Takie dziennikarstwo jest równie mądre, wymagające, użyteczne i potrzebne, co prognoza pogody na wczoraj.** Kilkadziesiąt tysięcy osób kupuje każdego miesiąca ulubione pismo tylko po to, aby przekonać się, że dokonując zakupu pod wpływem jego lektury dało się wprowadzić w błąd. Cóż, kiepski towar już został sprzedany, „dziennikarstwo" wsparło marketing i to, że z czytelników zrobiono idiotów, wydaje się bez znaczenia. W końcu przecież poznali prawdę, choć może „nieco" za późno... Trudno, to nie problem redakcji. Owi naiwni czytelnicy mogli więc przeczytać zdania w rodzaju „panele LCD już w ogóle nie smużą", „magiczne kryształy", „superostry obraz", „obraz niemal doskonały", „gasnące kineskopy" (to o CRT), „kineskop to archaizm" (również o CRT), „przestarzała technologia" (CRT) i dające do myślenia „czas na zakupy" (oczywiście LCD) czy też „pędem po LCD!". I tak w kółko od kilkudziesięciu miesięcy.

## ...no, prawie

Ten, kto dał się namówić i kupił taki monitor, a przy tym kupił również styczniowy numer „X", mógł się poczuć nieswojo czytając w nim informacje typu: *„panele LCD wciąż są obarczone widocznym efektem smużenia, wyświetlają w większości zaledwie osiemnastobitową paletę barw, nie radzą sobie z wyświetlaniem koloru czarnego, a kąty widzenia obrazu są w nich bardzo ograniczone"*.

## Nie ma ideału

Wreszcie prawda? A gdzie jakaś refleksja, sprostowanie stosów poprzednich artykułów, przeprosiny zawiedzionych czytelników? Niestety problem w tym, że ewentualną niedokładność można wyjaśnić, ale do tego typu kreatywnego podejścia do prawdy to już trzeba by było się przyznać. A do tego trzeba i jaj, i przyzwoitości. Napisać dziś, że **„nie istnieją uniwersalne ogólnodostępne panele LCD, sprawdzające się we wszystkich zastosowaniach"** to naprawdę kompletnie nic w porównaniu do wielu miesięcy wmawiania czytelnikom czegoś niemal przeciwnego.

Wiele z pism stosuje przeróżne sztuczki w celu ogłupienia swoich czytelników. W taki właśnie sposób **stworzono mit LCD jako rozwiązania doskonałego**. Możemy więc dowiedzieć się, że współczesny LCD to: ostry obraz, brak smużenia, ogromna paleta kolorów, niemal stuosiemdziesięciostopniowe kąty widzenia, brak wypalonych pikseli, doskonałe skalowanie obrazu, ochrona oczu i przystępna cena. To tak, jakby napisać, że dzisiejszy samochód może jechać z prędkością ponad 350 km/h, przyspiesza do setki w niecałe trzy sekundy, jest absolutnie bezpieczny dla pasażerów, może bez problemu i wygodnie przewieźć siedem osób, nie emituje zanieczyszczeń, pali trzy litry benzyny na sto kilometrów i do tego kosztuje koło trzydziestu tysięcy złotych.

Bzdura? Oczywiście, przecież - mimo iż każda z tych informacji jest sama w sobie prawdziwa - dotyczą one kilku różnych modeli samochodów w cenach od kilkudziesięciu tysięcy do kilku milionów złotych. Na „motoryzacyjnym" przykładzie wyraźnie widać absurdalność powyższego opisu, ale dokładnie taką wizję LCD wmawia się zdezorientowanym czytelnikom wielu czasopism.

## Kosztowna niefunkcjonalność

Oczywiście istnieją panele, które niemal nie smużą, istnieją również takie, które potrafią wyświetlić ogromną paletę kolorów, możemy kupić LCD bezpieczne dla oczu i LCD za przystępną cenę, ale

będzie to kilka różnych monitorów, a nie jedno uniwersalne urządzenie. O cenie lepiej nie wspominać...

Prawda, choć dla wielu zaskakująca i bolesna, wygląda nieco inaczej, niż to zazwyczaj przedstawiają przeróżne magazyny – jeśli chcecie cieszyć się naprawdę dobrym obrazem w wielu rozdzielczościach i kolorach, używacie komputera do gier, pracy i oglądania filmów, a przy tym dbacie o oczy i jednocześnie nie jesteście krewnymi Billa Gatesa, jak na razie nie macie wyboru – tylko dobry, choć już podobno przestarzały i gasnący, CRT. :)

LCD stanowią najbardziej jaskrawy przykład dezorientowana czytelników, ale robi się to również w wielu innych przypadkach. Czasem podejście opisujących do najnowszych rozwiązań technicznych najzwyczajniej wprawia w osłupienie. Na czyimś lenistwie i braku logiki producenci zbijają majątek. „Postęp" dla samych zmian, bez widocznych efektów to tylko i wyłącznie naciąganie i nic więcej. To, że coś jest nowe, nie oznacza automatycznie, że jest lepsze. Niestety zbyt często dziennikarz zaślepiony blaskiem nowości ocenia rzeczywistość wbrew faktom.

***

W ten nieco okrężny sposób dochodzimy do testu kart graficznych przeznaczonych do złącza PCI-E.

## Postęp dla pieniędzy?

Wprowadzenie tego nowego standardu spotkało się z dość chłodnym przyjęciem wśród nabywców. Nagle okazało się, że konieczna będzie wymiana niemal wszystkich podzespołów komputera, w tym często bardzo drogiej karty graficznej. Pomysł ten natychmiast zaczęli uzasadniać producenci. To żadna tajemnica, że zarobili i nadal zarabiają ogromne pieniądze na całym powstałym przy okazji zamieszaniu. Dlaczego jednak spotkało się to z tak wielkim aplauzem wśród większości dziennikarzy testujących nowe rozwiązanie? Dla przeciętnego gracza standard PCI-E nie przynosi jak na razie żadnych korzyści. Wręcz przeciwnie - kupując komputer według zaleceń większości czasopism, otrzymamy sprzęt wolniejszy, droższy, ale za to kierujący nas na spiralę wiecznych upgrade'ów i wydawania coraz większych sum pieniędzy, niż gdybyśmy kierowali się zdrową logiką.

Nie dotyczy to wyłącznie kart graficznych, ale również wprowadzonych przy okazji w płytach pod procesory Intela pamięci DDR2 – znacznie wolniejszych od DDR, za to kosztujących kilkadziesiąt procent więcej. O tym jednak będziecie mogli przeczytać w jednym z najbliższych NDSN.

Na zamieszaniu natychmiast zaczęli żerować producenci kart graficznych, oferując gamę modeli, których nazwy nie pozwalały przeciętnemu nabywcy w żaden sposób porównać nowości do już istniejących rozwiązań. Szczególnie dobrze widać to na przykładzie kart ATI. Jakby tego było mało, wprowadzono całkowity zamęt w częstotliwości pracy układów i pamięci. Trudno to wyjaśnić inaczej jak celowym dezorientowaniem nabywców i próbą uniemożliwienia im porównania obu standardów (AGP i PCI-E). Do tego wszystkiego włączyli się niektórzy dziennikarze, publikując całą stertę bzdur i roztaczając taką propagandę, że dokładnie wszyscy, ich samych chyba nie wyłączając, na moment zupełnie stracili orientację.

| Typ karty | Obsługa DX | Jednostki VS | Ilość potoków | Szerokość magistrali pamięci (bit) | Szybkość GPU (MHz) | Szybkość pamięci (MHz) | Wydajność | Opłacalność zakupu dla gracza (skala 0-10) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ATI Radeon | | | | | | | | |
| X300SE | 9b | 2 | 4 | 64 | 375 | 400 | 22 | 0 |
| X300 | 9b | 2 | 4 | 128 | 325 | 400 | 30 | 2 |
| X600Pro | 9b | 2 | 4 | 128 | 400 | 600 | 45 | 2 |
| X600XT | 9b | 2 | 4 | 128 | 500 | 740 | 55 | 2 |
| X700Pro | 9b | 6 (?) | 8 | 128 | 425 | 860 | 100 | 3 |
| X700XT | 9b | 6 (?) | 8 | 128 | 475 | 1050 | 110 | - |
| X800XT | 9b | 6 | 16 | 256 | 500 | 1000 | 188 | 9 |
| X800XTPE | 9b | 6 | 16 | 256 | 525 | 1120 | 198 | 7 |
| X850XTPE | 9b | 6 | 16 | 256 | 560 | 1180 | 207 | 7 |
| Nvidia GeForce | | | | | | | | |
| PCX5300 | 9b | 1 | 4 | 128 | 250 | 400 | 15 | 0 |
| PCX5750 | 9b | 1 | 4 | 128 | 425 | 550 | 30 | 0 |
| PCX5900 | 9b | 1 | 4 | 128 | <=400 | <=700 | 55 | 0 |
| 6200 | 9c | 3 | 4 | 128 | 300 | 550 | 45 | 3 |
| 6600 | 9c | 3 | 8 | 128 | 300 | 550 | 75 | 6 |
| 6600GT | 9c | 3 | 8 | 128 | 500 | 1000 | 125 | 10 |
| 6800 | 9c | 5-6 | 8-16 | 256 | 325 | 700 | 138-158 | 5-7 |
| 6800GT | 9c | 6 | 16 | 256 | 350 | 1000 | 188-198 | 9-10 |
| 6800Ultra | 9c | 6 | 16 | 256 | 400 | 1100 | 198 | 5 |
| 6600GT SLI | 9c | 2x3 | 2x8 | 2x256 | 2x500 | 2x1000 | 188 | 0 ! |
| 6800GT SLI | 9c | 2x6 | 2x16 | 2x256 | 2x350 | 2x1000 | 270 | ☹ !! |
| 6800Ultra SLI | 9c | 2x6 | 2x16 | 2x256 | 2x400 | 2x1100 | 290 | ☹ !!! |

## Fakty

Zacznijmy od rzekomo największej i najchętniej przytaczanej przewagi PCI-E x16 nad AGP x8 – wyższej przepustowości połączenia. Rzeczywiście to prawda – podczas gdy przez port AGP komputer jest w stanie przesyłać do 2 GB danych na sekundę, PCI x16 może już przekazać 4 GB/s. Dwukrotnie większa przepustowość łącza nie ma jak na razie najmniejszego znaczenia. Już w przypadku AGP x4 i AGP x8 nie dało się odczuć żadnej różnicy, nawet w przypadku najnowszych kart i najbardziej wymagających gier. Tak więc dalsze zwiększanie przepustowości jest jak na razie zabiegiem czysto marketingowym, z punktu widzenia użytkownika i wydajności komputera całkowicie zbędnym.

Przeprowadzane przez rzetelnych i uczciwych testerów porównania szybkości działania kart na PCI-E x16 i PCI-E x8 wykazały, że w grach i benchmarkach graficznych nigdy nie występuje między nimi różnica większa niż 1 procent (!), przy czym w niektórych testach szybciej działała karta na wolniejszym łączu (!!!). To jednak całkowicie nie przeszkadza niektórym w wypisywaniu bredni o wysłużonym porcie AGP. Jeśli stosować przyjęte przez nich kryteria, PCI-E x16 byłoby przestarzałe już w momencie wprowadzenia tego standardu na rynek. Nawet to złącze nie jest w stanie przesłać danych dla tekstur w odpowiednim tempie. Zresztą nie jest to w ogóle potrzebne, gdyż dla współczesnych kart graficznych dysponujących ogromną ilością pamięci RAM problem ten już dawno przestał mieć pierwszoplanowe znaczenie. Dla pozostałych danych szybkość łącza AGP jest aż nadto wystarczająca.

Istnieje tak naprawdę tylko jedna wielkość, w której karty AGP dotarły już do kresu możliwości, a mianowicie drenaż kieszeni nabywców. Mało kto był w stanie wydać na kartę grafiki więcej niż 2000 zł, a i ta suma dla większości graczy stanowi tylko pułap marzeń. Zastosowano więc sztuczkę psychologiczną – to prawda, nikt nie chce płacić 4000 złotych za kartę, ale to nie znaczy, że nie da tyle za... dwie. Na pierwszy rzut oka wydaje się to śmieszne, ale jest naprawdę skuteczne. Wykorzystano więc możliwość pracy standardu PCI-E z dwoma kartami graficznymi. Podnosi to cenę komputera o co najmniej kilkadziesiąt procent, w przypadku zastosowania najdroższych podzespołów daje jednak duży zysk wydajności.

## Nowości i „nowości"

ATI wystawia na rynku cztery rodziny kart X300, X600, X700 i X800. X300 i X600 to karty zaledwie czteropotokowe z dwoma jednostkami VS (Vertex Shader) o architekturze niemal identycznej jak seria R9600xx. Postarano się jedynie o przystosowanie tych kart do pracy na nowym złączu. X700 to teoretycznie nowa seria kart oparta na rozwiązaniach z X800, ale posiadająca osiem potoków i według producenta - sześć jednostek VS. Dostępne są dwie wersje różniące się częstotliwościami pracy układu graficznego i pamięci: X700Pro (425/860 MHZ) i X700XT (475/1050 MHz). Zastosowano tu pamięć o zaledwie 128-bitowej szynie. Wersja X700XT została już chyba ostatecznie wycofana z rynku, gdyż przy swej cenie nie znajdowała nabywców.

Rodzina X800 to w zasadzie takie same karty jak te przeznaczone dla złącza AGP. Podstawowa między nimi różnica to - podobnie jak w serii X600 - taktowanie rdzenia i pamięci. X800XT (500/1000 MHz), X800XT PE (526/1120) i najnowsze dostępne również dla AGP X850XT PE - wszystkie te karty mają po szesnaście potoków i sześć jednostek VS oraz 256-bitową pamięć.

Nvidia oferuje klientom sześć rodzajów kart. Mamy tu trzy „przeróbki" starej serii FX - PCX 5300 (pochodząca od FX5200/5500), PCX 5750 (dla AGP jest to FX5700) i PCX 5900 wywodząca się z kart FX5900. O ile dwie pierwsze karty to niemal lustrzane odbicie swych odpowiedników AGP, w serii PCX5900 zdrowo nakombinowano z częstotliwościami pracy. W efekcie karty te są znacznie wolniejsze niż zwykłe FX-y. W przypadku wszystkich trzech rodzin dochodzi jeszcze problem konwersji sygnału AGP - PCI-E, co dodatkowo spowalnia ich działanie (podobnie jest w przypadku serii X300, X600 ATI).

Kłopotu tego nie ma w najnowszych kartach GF 6200, 6600, 6800. Oferują one obsługę identycznych funkcji, różnią się zaś zegarami oraz ilością potoków i jednostek VS. Seria GF6200 to karty czteropotokowe z trzema VS. Częstotliwość pracy układu wynosi w nich 300 MHz, zaś 128-bitowe pamięci pracują z szybkością 550 MHz. Znacznie wydajniejszy GF6600 to dodatkowe cztery potoki (czyli karta ośmiopotokowa). GF6600GT to karta znacznie wydajniejsza dzięki 500 MHz rdzeniowi i aż 1000 MHz pamięciom. GF6800 to dokładny odpowiednik wersji AGP – pięć VS, dwanaście potoków, rdzeń 325 MHz i 256-bitowa pamięć o częstotliwości pracy 700 MHz. Istnieje tu możliwość odblokowania „brakującej" części układu. W przypadku kart GF 6800GT i 6800Ultra również nie ma różnicy w stosunku do ich odpowiedników ze starszego łącza – 6 jednostek VS, 16 potoków i rdzeń pracujący z częstotliwością 350 i 400 MHz oraz odpowiednio 1000 i 1100 MHz pamięć.

Efekty

Testy wykazują, że karty PCI-E są zazwyczaj minimalnie wolniejsze niż ich odpowiedniki dla AGP. Różnica jest tak naprawdę niezauważalna i tylko dokładna analiza wyników benchmarków może ją wykazać. W grach z pewnością nikt nie jest jej w stanie dostrzec.

W stosunku do kart AGP sytuacja rynkowa producentów całkowicie się odwraca. Oczywiście serie PCX, czyli przeróbki FX-ów, nie są w ogóle warte uwagi, ale Nvidia dysponuje nową rodziną 6200/6600, przewyższającą X300, X600 i X700 ATI. Szczególnie jest to widoczne przy porównaniu Radeona X700Pro ze znacznie lepszym GF 6600GT. Przy podobnych cenach zakup tego pierwszego to raczej zły pomysł. Jedynie w przypadku kart najmocniejszych ATI ma nad swym rywalem niewielką przewagę, ale mało kogo stać na tak ogromny wydatek.

### Dwie karty, większa wydajność, podwójny kłopot

Do wyobraźni potencjalnych klientów znacznie bardziej przemawia możliwość pracy w trybie SLI, czyli **dwie współdziałające karty graficzne na jednej płycie**. Paradoksalnie rozwiązanie takie ma sens jedynie w przypadku zastosowania najdroższych z dostępnych podzespołów, do czego niezbędna jest góra pieniędzy, za którą można by kupić całkiem niezłe, choć używane, auto.

W przypadku zastosowania dwóch kart klasy GF 6600GT otrzymujemy system porównywalny wydajnością z jednym zwykłym GF 6800GT. **Rozwiązanie takie jest zatem całkowicie nieopłacalne.** Już sam koszt zakupu dwóch oddzielnych 6600GT jest wyższy niż pojedynczego 6800GT. To jednak nic w porównaniu z kosztem odpowiedniej płyty głównej, której cena oscyluje w granicach 1000 zł, a więc dobre 500 zł więcej niż w przypadku tradycyjnego rozwiązania. Do tego dochodzi bardzo mocny zasilacz. Do bezproblemowego udźwignięcia takiej konfiguracji musimy na ten cel wyłożyć co najmniej 500–600 zł. Po uwzględnieniu wszystkich kosztów kaprys posiadania komputera z dwoma GF6600GT będzie w sumie kosztował **ponad 1000 złotych** więcej niż nie mniej wydajny „zwykły" pecet.

Jeżeli ktoś żyje w całkiem odmiennej niż przeciętna rzeczywistość, może złożyć komputer z dwoma kartami klasy GF 6800GT/Ultra. W takim przypadku same karty będą kosztowały co najmniej 3600 zł, a gdyby się postarać, można dobić do... 7000 zł. Kwoty całkowicie absurdalne. Zasilacz również musi być odpowiednio mocniejszy, co oznacza jeszcze wyższy wydatek. **W zamian otrzymujemy system o około 40 procent szybszy niż obłędnie drogi, ale i tak o kilka tysięcy złotych tańszy komputer z Radeonem X800XT PE.** Owe 40 procent wydajności ujawni się tylko w najwyższych rozdzielczościach, tak więc na przykład wszyscy „szczęśliwi" posiadacze LCD z pewnością nigdy z tego nie skorzystają.

### Nie daj się nabrać!

**Karty PCI-E nie są tak naprawdę ani lepsze, ani gorsze niż karty AGP. Po prostu działają na innym rodzaju łącza.** W dzisiejszych komputerach nie daje to żadnej przewagi. Technologia SLI to rozwiązanie ciekawe, ale z finansowego punktu widzenia po prosu niedorzeczne. Ewentualni szaleńcy gotowi na tak ogromne wydatki powinni pamiętać o tym, że za kilka lub kilkanaście miesięcy na rynku pojawią się karty mogące bez problemu w normalnym trybie pracy pokonać ich dotychczasowe zabawki. Wówczas staną przed problemem sprzedaży nie jednej lecz dwóch kart, a to bardzo trudne zadanie. Pomysły w rodzaju „dziś jeden GF 6800GT, a gdy stanieją - drugi" to również pomyłka, gdyż koszt i tak będzie wyższy niż ewentualna późniejsza wymiana karty na nowszą.

**Technologia PCI-E jako całość to znakomite rozwiązanie, ale dla gracza jak na razie całkowicie niepotrzebne.** Nie dość, że wprowadzone przedwcześnie, to jeszcze nachalny sposób jego wmuszania nie bardzo przypadł do gustu nabywcom. Wprawdzie specjaliści od marketingu i ich znajomi z wielu czasopism robią, co mogą, aby uzasadnić wyższe wydatki, ale na dłuższą metę tego typu działania mogą doprowadzić do ogromnego kryzysu zaufania już nie tylko w stosunku do reklamy i kryptoreklamy, ale i samych pism o komputerach.

**Wniosek jest jeden – myśleć musicie sami.** Nie wierzcie dziennikarzom. I uprzedzam ironiczne pytanie – jeżeli uważacie, że to uchroni was od niepotrzebnych wydatków i nieprawdy, możecie nie wierzyć również w to, co piszę w NDSN – lepsza przesadna ostrożność niż bezmyślna bezkrytyczność.

Jak zawsze czekam na wasze uwagi i przemyślenia po lekturze tego działu. Do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

NIGHT MARE | ZA CO PŁACIĆ W INTERNECIE?

# SERWISY o grach (aneks)

**Miesiąc temu na łamach CDA mogliście przeczytać krótką charakterystykę polskich serwisów internetowych traktujących o grach. Z dużą częścią tez zawartych w artykule nie sposób się nie zgodzić, sęk tkwi gdzie indziej. Autor pominął pewien ważny czynnik, wpływający na ocenę serwisu.**

**Podczas czytania** tekstu Campariego można odnieść wrażenie, że Gry-Online, Imperium Gier czy Gry.Mocny.com tak właściwie to różnią się głównie „komercyjnością" oraz jakością i liczbą publikowanych tekstów. Tymczasem wortalowa rzeczywistość wygląda zgoła inaczej. Ale po kolei.

Siłą rzeczy, **serwisy internetowe przeznaczone są głównie dla ludzi posiadających stałe i dość szybkie połączenie z Internetem.** Nikt by ich raczej nie chciał przeglądać non stop spoglądając na zegarek lub dopiero po rozłączeniu się czytać strony offline, bez możliwości klikania często bardzo istotnych linków. W ogóle o ile możemy mówić o zaniku czytelnictwa w Polsce, zjawisko to dotyczy tylko form drukowanych. **Czytelnictwo w Internecie nie zanikło, bo nigdy tak naprawdę nie istniało.** Najważniejszą dziś rzeczą w wortalach o grach jest **dostęp do jak najszybszego i najobfitszego FTP-a**, czyli mówiąc po ludzku: możliwość ściągania wszystkich najnowszych dem, patchy i trainerów. I to właśnie zapewnienie tego elementu graczom jest najtrudniejsze, gdyż pochłania ogromną gotówkę potrzebną na kupienie i utrzymanie serwerów oraz podpięcie ich do bardzo szybkiego łącza. Kwoty potrzebne na zapłatę dla współpracowników to przy tym dość niewielkie pieniądze. Serwisy tematyczne bardzo potrzebują pieniędzy, a psioczenie na ten fakt świadczy tylko o niedojrzałości.

Tutaj na przeszkodzie staje mentalność polskiego internauty, któremu to jednak nie ma się co dziwić. Przez wiele lat byliśmy przyzwyczajani do tego, że już sam dostęp do Sieci był horrendalnie drogi (to na szczęście się zmienia na terenie prawie całego kraju), więc wszystkie publikowane materiały „musiały" być darmowe - wszak nikt by nie chciał wydawać ani grosza więcej. Czasy prężnego rozwoju Internetu i boomu reklamowego już jednak minęły. Część analityków twierdzi, że recesja powoli się kończy i reklamodawcy częściej wracają (wydatki na reklamę w Internecie wzrosły w ciągu dwóch lat o 40%), ale nie ma się tu co oszukiwać. Na reklamach tak naprawdę są w stanie zarabiać tylko gigantyczne portale pokroju Onetu, który dzierży prawie połowę wszystkich pieniędzy przeznaczanych na promocję w Internecie. Cała reszta maluczkich musi znaleźć sobie inne źródła utrzymania.

Jedyną szybką i sensowną możliwością zapewnienia sobie zysku w polskim Internecie jest **zarabianie na otrzymanych SMS-ach** (SMS Premium). Dlatego też właśnie by uzyskać abonament dający nieograniczony dostęp do FTP Imperium Gier, trzeba wysłać miesięcznie jedną wiadomość za 11 złotych.

Niestety, te pieniądze nie idą w całości dla właściciela usługi - lwią część bierze dla siebie pośrednik (w tym przypadku najczęściej sieć komórkowa). Dużo lepszym wyjściem tak dla właścicieli portali, jak i użytkowników jest bezpośrednie przelanie pieniędzy na konto firmy. Odpada wtedy konieczność płacenia pośrednikom, co pozwala zmniejszyć opłaty. Wadą takiego rozwiązania jest konieczność wybrania się na pocztę/do placówki banku, o ile nie ma się konta w banku internetowym, który pozwala na swobodne przesyłanie nawet niewielkich kwot na dowolne konta bez wychodzenia z domu.

Sama możliwość szybkiego ściągania plików jest pewnym wabikiem, ale nie dla obeznanych w temacie internautów. **Póki co nie ma najmniejszego problemu ze ściągnięciem materiałów z innych - darmowych - serwisów z prędkością taką samą (albo i lepszą) niż przykładowo z Wirtualnej Polski czy GOL-a.** Na przykład po wejściu do działu download na **www.gamershell.com** możemy wybrać źródło do pobierania spośród kilku serwerów podpiętych do przepotężnych łącz (100 Mbit/s!). Jednak nawet korzystanie z darmowego FTP-a Wirtualnej Polski nie jest pomysłem złym, o ile komuś nie zależy na czasie.

## Mały słownik dla początkujących

**FTP** – z ang. File Transfer Protocol. Jest to sposób komunikowania się komputerów. Za jego pomocą użytkownik komputera może mieć dostęp do plików znajdujących się na odległym serwerze. Ściąganie plików z FTP-a jest jedną z najszybszych metod ich pozyskania, oczywiście przy odpowiednio dobrych łączach.

**SMS Premium** – SMS-y o podwyższonej opłacie. Poznać je można po numerze, na który powinny zostać wysłane. Numery są cztero- bądź pięciocyfrowe. Przy czterocyfrowych zawsze na początku jest cyfra 7, druga oznacza cenę za wiadomość, do której jeszcze należy doliczyć VAT, dwie pozostałe są dla przeciętnego użytkownika nieistotne. Przykładowo SMS wysłany pod numer 72xx (gdzie xx to dowolne cyfry) kosztuje 2 złote + VAT (czyli 2,44 zł). Przy numerach pięciocyfrowych (od 70000 do 79000) reguła jest analogiczna, przy czym 70xxx oznacza SMS za 50 lub 70 groszy – w tym przypadku liczą się jeszcze trzy ostatnie cyfry. Jeśli tworzą liczbę mniejszą niż 500, koszt to 50 groszy.

**Wortal** – specjalizujący się tylko w wąskiej dziedzinie serwis. Szersze pojęcie to portal, w którym znaleźć można prawie wszystko.

**Czytelnictwo w Internecie nie zaniknęło, bo nigdy tak naprawdę nie istniało.**

Użyty na stronie system kolejkowania pozwala na dostanie się do wybranego zasobu w około godzinę.

Warto jednak zwrócić uwagę na inny serwis - **gry.imro.pl**. (Nie chcę snuć teorii spiskowych, ale nazwanie tego serwisu „Imperium Gier" nie jest całkiem przypadkowe. To pozostawiam pod rozwagę uważnym i śledzącym ten rynek czytelnikom.) **Jako jedyny z „niekomercyjnych" ma własny FTP**, z którego pliki można ściągać za darmo, w dodatku z dość dużą prędkością (na redakcyjnych łączach niejednokrotnie transfery sięgały 200 KB/s). Niestety, twórcy serwisu musieli w jakiś sposób ograniczyć ruch na łączach. Zrobiono to przez **zmniejszenie liczby pozycji do ściągnięcia** - na gry.imro można zwykle znaleźć tylko najgłośniejsze dema i trailery, na próżno szukać obecnych gdzie indziej dodatków, map i modyfikacji. A szkoda.

Czym jeszcze zachęcają komercyjne serwisy do swojej oferty? Gry-Online pod tym względem zdecydowanie górują - mają w ofercie mnóstwo możliwości. Odpowiedni abonament pozwala dodatkowo na kupowanie pełnych wersji gier po obniżonych cenach oraz dostęp do wszystkich archiwów serwisu, w tym bardzo cenionych, szczególnie przez graczy nieznających angielskiego, poradników. Dział gier w Wirtualnej Polsce dla klientów, którzy zapłacili, oferuje tylko - poza nieograniczonym dostępem do FTP - kilka „ekskluzywnych" materiałów o grach, które jeszcze nie wyszły w Polsce. W praktyce jednak nowych i niedostępnych nigdzie indziej informacji w tym dziale gracze nie znajdą.

Z tego, co wyżej napisałem, można wnosić, że nie boję się, jako dziennikarz medium papierowego, konkurencji na płaszczyźnie tekstowej. To oczywiście nieprawda - **w żadnej mierze nie lekceważę serwisów**. Jednak wiedza o polskim Internecie i zachowaniach (w tym czasie spędzonym na jednej stronie) internautów pozwala póki co być o papierowe wydania pism spokojnym. Zdecydowaną przewagą mediów internetowych nad drukowanymi jest za to ich **interaktywność** - i to właśnie na tym polu klasyczne miesięczniki nigdy nie będą w stanie im dorównać. Najwcześniej zauważył to GOL, który utworzył naprawdę gigantyczne forum. Ma ono masę użytkowników i ludzie wypowiadać się na nim mogą na każdy temat. Choć ono na serwis nie zarabia, na pewno buduje mu dobrą opinię.

Na koniec pozwalam sobie udzielić czytelnikom małej rady, która niekoniecznie spodoba się włodarzom wortali. Jeśli bardzo szukacie jakiejś informacji czy pliku, **zawsze znajdzie się miejsce, z którego można go ściągnąć za darmo**. Podobnie jest z informacjami - siłą rzeczy, zachodnie portale wiedzą o wszystkim znacznie szybciej niż polskie (nie dotyczy to oczywiście informacji o lokalizacjach), które często po prostu tłumaczą newsy. To samo dotyczy poradników - jeśli tylko znasz angielski, znajdziesz prawie wszystko, nie wydając na to ani grosza. **CDA**

## Jak to z WP było...

Wnoszę o opublikowanie sprostowania nieprawdziwych informacji, które znalazły się w tekście „Jak to z upadkiem Wirtualnej Polski było (naprawdę)" [CDA 02/2005].

1. TP Internet zwiększył swój udział w WP S.A. do 80,46% dopiero w grudniu 2003 r., a nie w rok po zainwestowaniu w WP S.A.

2. TP S.A. nigdy nie negocjowała z akcjonariuszami mniejszościowymi WP S.A. kwestii odkupienia ich akcji. TP S.A. nie jest akcjonariuszem WP S.A.

3. Fundusz Elliot nie jest akcjonariuszem WP S.A. nie mógł więc odmówić sprzedaży akcji tej spółki, bo ich po prostu nie posiada.

4. TP S.A. od sierpnia do grudnia 2003 r. bezskutecznie usiłował podnieść kapitał WP S.A. - aby umożliwić spółce dalsze funkcjonowanie. Proces ten został zablokowany przez Jacka Kawalca, ówczesnego członka zarządu WP S.A. i jednocześnie przez spółkę Key7, akcjonariusza mniejszościowego. Oskarżanie TP Internet o działanie w ramach zemsty i zablokowania podwyższenia kapitału jest niezgodne z prawdą i godzi w dobre imię spółki.

5. Ogłoszenie upadłości spółki WP S.A. nastąpiło 9.04.2004, a nie 1.03.2004. O ogłoszenie upadłości, poza Zarządem WP, wnioskowali także indywidualnie panowie Maciej Grabski i Jacek Kawalec, członkowie Zarządów w spółkach Key7 i GIF.

Piotr Michalski
Rzecznik prasowy TP Internet S.A.

Od redakcji: Autor, pisząc ów tekst, posiłkował się tekstami zawartymi w rozmaitych czasopismach i Internecie. Nie było jego intencją obrażanie i godzenie w dobre imię kogokolwiek, a tylko bezstronna informacja. Jeśli ktokolwiek poczuł się dotknięty zawartymi w owej ramce sformułowaniami i wnioskami – autor tekstu przeprasza.

A jako że zakładamy, iż typowy nasz czytelnik nie jest wysoce zainteresowany wszystkimi biznesowymi szczegółami i detalami dot. tych wydarzeń, na publikacji owego sprostowania sprawę kończymy, nie wgłębiając się w ewentualne dalsze polemiki i kontrpolemiki.


KONKURS SMS!

**DO WYGRANIA:**
**Klawiatura numeryczna USB Calc Pad, ładowarka do telefonu USB oraz 5 nowoczesnych lampek FlyLight.**

**Aby je wygrać, odpowiedz na pytanie konkursowe: Wszystkie te gadżety możemy ogólnie określić jako**
**A. Software**
**B. Hardware**

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.KE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)
I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2005 r.

Fundatorem nagród jest
Kensington®

- GIGABYTE 3D1
- MPIO FY400
- NOKIA 6822
- PLUSTEK OPTICPRO ST64
- TRUST MULTIMEDIA REMOTE CONTROL
- NB-5100P
- BENQ DC E41
- SHENZHEN CT-AP810A
- ICONCEPTS INFERNO DISCO BALL
- SEGA TOYS IDOG


MARZEC 2005

# MPio

Komputronik wprowadził do sprzedaży nowe odtwarzacze MP3. MPio FY400 zapewnia użytkownikowi pełną mobilność - jedna bateria AAA umożliwia pracę urządzenia nawet do 20 godzin. Odtwarzacze MPio to propozycja dla klientów zainteresowanych wysoką jakością dźwięku. MPio FY400 charakteryzuje się świetnymi parametrami technicznymi i jest bardzo energooszczędny. Odtwarzacz jest mały i poręczny. Jego waga to zaledwie 37 gram (bez baterii). MPio FY400 ma wbudowany tuner radiowy, może też służyć jako dyktafon. Warto również zwrócić uwagę na equalizer i możliwość zgrywania dźwięku do formatu MP3. Cena MPio FY400 z 256 MB pamięci została ustalona na poziomie 599 złotych. Dostępny jest też model z pamięcią 1 GB. Jego cena to 920 złotych. Odtwarzacze są objęte 24-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl

# Dwie warstwy x6

Firma ASUSTeK Computer Inc. (ASUS) wprowadza do oferty nowy napęd optyczny oznaczony symbolem DRW-1608P. Nagrywarka ta pozwala na zapis płyt DVD+/-R Dual Layer z prędkością 6x, zaś krążków jednowarstwowych - 16x. Eksplozja popularności cyfrowej rozrywki spowodowała gwałtowny wzrost zapotrzebowania na urządzenia i nośniki pozwalające przechowywać duże ilości danych. ASUS wychodzi naprzeciw oczekiwaniom użytkowników i prezentuje nagrywarkę pozwalającą na bardzo szybki zapis, nawet do 8.5 GB danych (a więc np. ok. 4 godzin materiału wideo jakości DVD) na jednej płycie.

pl.asus.com

# 3200 x 6400

Do sprzedaży trafił najnowszy skaner firmy Plustek, a mianowicie OpticPro ST64 o wysokiej rozdzielczości optycznej 3200 x 6400 dpi. Model ten charakteryzuje się wśród wszystkich skanerów płaskich możliwością skanowania największej liczby przeźroczy przy dużej liczbie formatów. Nowy skaner przeznaczony jest głównie dla wymagających fotoamatorów,

grafików i fotografików, a także dla małej poligrafii. Znakomite parametry urządzenia zapewniają wysokiej jakości obrazy z odbitek zdjęć oraz slajdów i negatywów. Wbudowana przystawka pozwala skanować aż 12 klatek kliszy 35 mm (3 paski kliszy po 4 klatki), 6 slajdów w ramkach, klisze średnioformatowe 6 x 6 cm i 6 x 9 cm oraz wielkoformatowe 13 x 18 cm. Rozdzielczość interpolowana to 24 000 dpi, głębia koloru - 48 bit/piksel. Gęstość optyczna D = 3,0 gwarantuje dobrą dynamikę kolorów. Transfer danych między skanerem a komputerem odbywa się przez szybki interfejs USB 2.0 Hi-Speed. Sugerowana cena detaliczna to 750 zł.

www.mmv.pl

# Pilot do... notebooka!

Oglądanie DVD, słuchanie muzyki oraz oglądanie zdjęć lub prezentacji w notebooku - to różne funkcje, które można prosto obsługiwać za pomocą pilota Trust Multimedia Remote Control NB-5100P. Ten kompaktowy pilot korzysta z technologii podczerwieni i osiąga bezprzewodowy zasięg do 7 metrów. Po wybraniu programu w notebooku, siedząc wygodnie w fotelu można za pomocą pilota obsługiwać programy multimedialne komputera, zestaw audio lub tuner telewizyjny podłączony do notebooka. Pilot ma 13 przycisków, a funkcja każdego z nich zależy od aktywnego programu. Siedem przycisków posiada zdefiniowane funkcje dla najczęściej używanych programów, takich jak np. Windows Media Player, WinDVD, WinAMP, PowerDVD, PowerPoint, QuickTime i PowerCinema, a ósmy przycisk można dowolnie zaprogramować z wykorzystaniem dołączonego oprogramowania. Z oprogramowania można również korzystać podczas konfiguracji funkcji OSD (wyświetlania na ekranie). Sugerowane cena detaliczna urządzenia to około 135 zł.

www.trust.com/14272

# 3D1

Niedawno donosiliśmy o stworzeniu przez firmę Nvidia platformy SLI, składającej się z dwóch identycznych kart połączonych na specjalnej płycie głównej i wyposażonej w dwa porty PCI Express x16. Tym razem firma Gigabyte poszła drogą utorowaną przez twórców kart 3DFx i XGI Volari Duo V8 Ultra, jak również ATI i wyprodukowała Rage Fury Maxx. Na jednej karcie umieściła dwa układy Nvidia GeForce 6600 GT - które, podobnie jak na wymienionej wcześniej platformie, pracują w trybie SLI. Wewnętrzne połączenia są na tyle zoptymalizowane, że pierwsze testy wykonane przez ludzi mających styczność z tym potworem wykazały wyższość nad „klasycznym" tandemem dwóch kart. Mam nadzieję, że na łamach CD-Action za niedługo będziecie mogli przeczytać, co sądzimy o tym urządzeniu po wykonaniu z nim testów.

www.gigabyte.pl

## SHORTY

### Icemat odtwarza

MMV wprowadza do sprzedaży dwa produkty: odtwarzacz MP3 Icemat oraz słuchawki z mikrofonem Icemat Siberia. Obydwa cechują się interesującym wyglądem oraz wysoką funkcjonalnością. Skierowane są dla wymagających użytkowników, którzy cenią sobie jakość dźwięku. Icemat MP3 Player jest

odpowiedzią firmy na rosnące zainteresowanie przenośnymi odtwarzaczami muzyki. Przy tworzeniu tego urządzenia skupiono się na łatwej obsłudze, małych rozmiarach, lekkości oraz atrakcyjnym wyglądzie. Słuchawki Siberia to wysokiej jakości model stereofoniczny Hi-Fi, wyposażony w mikrofon. Mogą być one używane do gier, słuchania muzyki lub rozmów telefonicznych z wykorzystaniem komputera (VoIP). Na kablu umieszczono potencjometr do regulacji głośności. W zestawie znajduje się także bardzo czuły mikrofon na dołączanym przewodzie o długości 1 m.

www.icemat.pl

### Wydajna i cicha

GIGABYTE Technology Co. oficjalnie ogłasza wprowadzenie nowej karty graficznej GV-RX80256D. Jest to model oparty na wprowadzonym przez ATI wydajnym układzie graficznym RADEON™ X800. Karta GV-RX80256D została wyposażona w interfejs PCI-Express 16x i należy do serii TurboForce, charakteryzującej się fabrycznie podkręconymi zegarami, dzięki czemu możliwy jest wzrost wydajności o około 11%. Ponadto została wyposażona w zaawansowany system pasywnego

chłodzenia SilentPipe, oparty na przewodach cieplnych (heat pipe), dzięki czemu możliwe jest właściwie jej bezgłośne chłodzenie.

www.gigabyte.pl

# Skanująca kartka

Czy kartka może skanować? Tak, jeśli nie jest to zwykła kartka. Na specjalnym elastycznym podłożu umieszczono siatkę organicznych fotodiod i tranzystorów, które pozwalają na odczyt danych z dokumentów. Na razie rozdzielczość nie jest nadzwyczajna, gdyż wynosi 36 punktów na cal kwadratowy, ale są już próby zwiększenia jej do 250 punktów. Może niedługo nie będziemy już potrzebowali dużych i mało poręcznych skanerów płaskich?

www.his.com/~iedm/presskit/photos.html

# NOKIA

Firma Nokia poinformowała o wprowadzeniu nowego telefonu do przesyłania wiadomości - Nokia 6822. Podobnie jak poprzednie aparaty z tej rodziny, wyróżniające się połączeniem funkcji głosowych z pełną klawiaturą ułatwiającą pisanie, po rozłożeniu otrzymujemy klawiaturę do pisania wiadomości SMS, e-maili i notatek. Nowy model ma także zaawansowany cyfrowy aparat fotograficzny VGA oraz wyświetlacz z 65 tysiącami kolorów. Telefon oferuje dostęp do różnych standardów poczty elektronicznej: IMAP4, POP3, SMTP, SyncML i BlackBerry Connect.

www.nokia.com.pl

# „Dotykowy" aparacik

BenQ DC E41 to nowy aparat cyfrowy z serii Elegance. Stylowy model w kolorze soczystym czerwonym, błękitnym lub złotym zaprojektowany został z myślą o tych, którzy lubią się wyróżniać. Aparat wyposażony został w interaktywny, dwucalowy dotykowy wyświetlacz LCD, który pozwala na łatwe dodanie do zdjęcia własnych notatek i rysunków oraz oryginalnej ramki. BenQ E41 umożliwia także nagrywanie krótkich filmów i odtwarzanie plików MP3. W Polsce aparaty są dostępne w sugerowanej cenie detalicznej 710 zł.

BenQ.pl

# Wielkolud

Firma Shenzhen G. Credit Electronics & Machinery Technology Ltd. z Chin zaprezentowała niedawno prototypy urządzenia oznaczonego symbolem CT-AP810A. Jest to przenośny odtwarzacz podobny do prezentowanego niedawno na naszych łamach I-Rivera PMP-120. Podstawową różnicą jest to, że produkt ten ma odtwarzać filmy, muzykę i prezentować zdjęcia w niemal wszystkich popularnych formatach, a dodatkowym atutem jest duży, 8-calowy wyświetlacz prezentujący obraz o rozdzielczości 800 x 600 punktów. Ponadto urządzenie ma posiadać czytnik kart CompactFlash, SmartMedia i SecureDigital.

cdaction.pl/?x=52

## SHORTY

### Paparazzi?

HP opatentowało technologię umożliwiającą efektywną ochronę przed niechcianymi zdjęciami. Opatentowana przez HP technologia umożliwia selektywne zakłócanie działania aparatów cyfrowych. Rozwiązanie opiera się na obwodzie umieszczonym w aparacie, który – po otrzymaniu sygnału ze specjalnego nadajnika – uruchamia algorytm rozmywający kontury postaci na zdjęciu. Oprócz obwodu w aparacie i modułu dla osób z „fotoalergią", system obejmuje również specjalne urządzenie monitorujące aktywność fotografów na danym terenie, rejestrując każde wykonane zdjęcie.

www.hp.com
www.4press.pl

### Pieski na start

Już od kwietnia firma Sega Toys rozpocznie sprzedaż nowej elektronicznej zabawki, psa-robota o imieniu idog. Niezwykłe jest to, że idog może odgrywać właścicielom ok. 70 ulubionych piosenek. Czujnik umieszczony na grzbiecie robota pozwala na zarządzanie odtwarzanymi piosenkami. Ale idog oferuje rozrywkę nie tylko dźwiękową, bowiem może on także reagować mimiką na głos właściciela. Robot ma analizator głosu, który w przypadku wykrycia dźwięków o podobnej długości fali, co głos właściciela, nakazuje psu okazywać radość. Zabawka Sega Toys trafi w kwietniu do sklepów w Japonii i będzie kosztować ok. 40 USD.

www.dog-segatoys.com
www.4press.pl

### Disco USB

iConcepts Inferno Disco Ball to gadżet podłączany do portu USB w komputerze. Jeśli podłączycie kulę do komputera, będziecie mogli się cieszyć klubowo-dyskotekowym efektem we własnym domu. Urządzenie kosztuje 14 dolarów.

[illegible]

# Przełączaj się

Dzięki ofercie przełączników KVM za pomocą jednej klawiatury i myszy można zarządzać pracą kilku komputerów lub serwerów i oglądać obraz na jednym monitorze. Przełączniki KVM Seven (klawiatura–monitor – mysz) przeznaczone są do zastosowań w administrowaniu serwerami, systemami archiwizacji danych, w pracowniach komputerowych oraz biurze i domu – z wykorzystaniem nowego i starego sprzętu jednocześnie. W zależności od modelu użytego przełącznika Seven można zarządzać określoną liczbą komputerów: KVM 2/1 KS-702 - dwoma, KVM 4/1 KS-314 - czterema, lub KVM 8/1 KS-108 19" OSD - ośmioma. Funkcje przełączników pozwalają na sterownie siecią komputerową za pomocą kombinacji klawiszy i klawiatury, a w modelach KS-314 oraz KS-108 19" OSD dodatkowo za pomocą przycisków na przełączniku. Dla ułatwienia podłączenia komputerów przełączniki Seven wyposażone są w funkcje autoskanowania portów komputera oraz funkcje emulacji portów klawiatury i myszy (PS/2). Przełączniki są w pełni kompatybilne np. z myszą Microsoft Intellimouse, Logitech NetMouse i innymi oraz współpracują z systemami Windows 98SE/ ME/2000/XP. Przełącznik KVM8/1 KS-108 19" OSD dodatkowo współpracuje z programami Netware, Unix i Linux. Sugerowane ceny detaliczne brutto to KV-702 KVM 2/1 - 89 zł, KV-314 KVM 4/1 - 170 zł, KS - 108 KVM 8/1 19" - 699 zł.

www.megabajt.com.pl

# Samuraj

Na stronach firmy Radimax, można znaleźć ciekawą obudowę zaprojektowaną specjalnie dla graczy komputerowych. W sumie wewnątrz nie różni się zbytnio od innych nowoczesnych rozwiązań tego typu. Największą ciekawostką jest oczywiście jej wygląd. Możliwe, że lada chwila tego typu obudowy znajdą się na sklepowych półkach w Polsce.

radimax.com

# Domowe centrum zabezpieczeń

Protection Center to nazwa nowego produktu MGE UPS Systems, będącego połączeniem UPS z listwą zasilającą. W sprzedaży pojawi się w drugiej połowie stycznia 2005 roku, a jego cena (w zależności od modelu) kształtować się będą w granicach od 350 do 480 zł. MGE Protection Center zostało zaprojektowane w 3 wersjach: 420VA/250W - dla użytkowników indywidualnych, 500VA/300W USB - dla domowego biura lub centrum multimedialnego, 675VA/400W USB - dla małego biura. Wszystkie pozwalają na podłączenie komputera, 7 urządzeń peryferyjnych lub dodatkowych (8 gniazd), linii telefonicznej/ADSL oraz innych urządzeń za pośrednictwem USB (z wyjątkiem modelu 420).

www.mgeups.pl

DOSTARCZYŁ:
Multimedia Vision
www.mmv.pl
www.steelpad.pl
www.icemat.pl

**Dobra myszka to nie wszystko. Uzupełnieniem powinna stać się podkładka, która zapewni pełną precyzję pracy.**

MIKE-L | GRAĆ KAŻDY MOŻE, ALE NIEKTÓRZY MOGĄ LEPIEJ...

**Steelpad 4D**

**Steelpad 4D**
+ lekko chropowata faktura
+ ślizgacze z teflonu pozwalają na łatwe przesuwanie myszy po powierzchni podkładki
− myszki z serii Logitech Click! na niej „zasypiają"

POWER 7 · DODATKI 8 · ECO 6

www.steelpad.pl

DANE TECHNICZNE
CENA: 85 zł
MATERIAŁ: plastyk
WYMIARY: 290 x 267 x 2,5 mm
TEFLONOWA TAŚMA (ŚLIZGACZE): dołączona taśma
DODATKOWO: antypoślizgowa siateczka na biurko

**Steelpad 4S**

**Steelpad 4S**
+ bardzo gładka powierzchnia – mysz bardzo płynnie się „ślizga"
+ sztywna – można wziąć na kolana lub położyć na czymś miękkim
− myszy z serii Razer Viper i Logitech MX „zasypiały"

POWER 5 · DODATKI 8 · ECO 2

www.steelpad.pl

DANE TECHNICZNE
CENA: 179 zł
MATERIAŁ: metal pomalowany czarnym matowym lakierem
WYMIARY: 290 x 257 x 2 mm
TEFLONOWA TAŚMA (ŚLIZGACZE): dołączona taśma
DODATKOWO: antypoślizgowa siateczka na biurko

# Podkładki pod myszki

**Jestem niemal pewien, że w większości domów używa się podkładek pod myszki z materiału lub plastykowych z kolorowymi nadrukami. Nieźle spełniają one swoje zadanie, gdy użytkownik ma mysz kulkową, jednak po przejściu na tanią czy nawet droższą optyczną zaczynają się problemy.**

**Myszki** po prostu „się gubią", czyli kursor skacze, zamiera na ułamek sekundy, by potem wystrzelić jak z procy lub raz działa dobrze, a raz źle. W takich przypadkach doradzam - po pierwsze - zamianę dotychczasowej podkładki na plastykową w możliwie jednym, jasnym kolorze lub na... blat biurka. Jeśli jednak i to nie spełnia oczekiwań, trzeba się rozejrzeć za padami, które zapewnią jak najlepsze działanie myszy, szczególnie jeśli chodzi o płynność i precyzję sterowania kursorem lub postacią w grze.

Udało mi się zgromadzić cztery zupełnie odmienne podkładki, które przeznaczone są głównie dla graczy - i przyznam, że głównie pod tym kątem je sprawdziłem, prosząc o konsultacje naszych zakochanych w grach FPP redaktorów.

**Steelpad 4D** to podkładka wykonana **z trwałej i cienkiej tafli plastyku**. Spore rozmiary pozwalają na precyzyjne poruszanie myszy nadgarstkiem i całym przedramieniem. Drugi sposób często wykorzystują „hardkorowi" gracze, którzy ustawiają niską czułość i bazują na obszernych ruchach, co ponoć daje lepsze rezultaty przy szybkich grach sieciowych. Powierzchnia pada jest lekko chropowata, co dodatkowo rozprasza światło diody w myszy i sprawia, że sensor dokładniej odczytuje wszelkie ruchy gryzonia.

W zestawie **otrzymujemy dodatkowo podkładkę pod podkładkę!** Jest ona wykonana z bardzo nieregularnie wykonanej siatki silikonowej. Dzięki niej podkładka nie ślizga się po biurku tylko tkwi w miejscu jak gwardzista przed pałacem Buckingham.

Dodatkowo **znajdziemy pasek teflonowej samoprzylepnej taśmy**, z której wycinamy odpowiedniego kształtu kawałki i naklejamy na podstawkach stabilizacyjnych myszy. Teflon zapewnia optymalny poślizg na powierzchni podkładki, co pozwala na niewiarygodnie delikatne, pewne i precyzyjne prowadzenie myszy. Można to porównać do jazdy na łyżwach po betonie i lodzie. Na tej podkładce myszy z serii Logitech Click! „zasypiały" i były problemy z płynnym graniem.

**Steelpad 4S** to podkładka, która ma identyczny kształt jak poprzedniczka, jednakże różnią się one materiałem, z jakiego zostały wykonane – w tym przypadku jest nim **gładki metal pomalowany na czarno**. Tutaj zastosowano także siateczkę antypoślizgową i teflonową taśmę do samodzielnego wycinania. Po gładkiej sztywnej powierzchni mysz przesuwa się jeszcze łatwiej i bardziej precyzyjnie. Wydawałoby się, że ta podkładka to już niemal szczyt tego, co chciałoby się mieć, gdyż wzięcie jej na kolana i kilkugodzinna zabawa z RTS-ami nie powinna sprawiać problemów. Niestety ma ona - jak dla mnie - sporą wadę. Zarówno myszy z serii Logitech MX oraz Razer Viper (ale nie Logitech Click!) „zasypiały" na niej, nawet po 2-3 sekundach bezruchu, a ponowne ich „obudzenie" powodowało szarpnięcie kursora czy celownika, co często wiązało się ze „śmiercią" ekranowej postaci w FPP (Wolfenstein: Enemy Territory, Doom 3 czy HL2). Nijak nie udało mi się obejść tego problemu, który nie wystąpił na żadnej innej podkładce z zestawienia. **W ramce znajdziecie obserwacje poczynione przez Elda**, który może doświadczył innych wrażeń.

**Steelpad QcK+** to po prostu podkładka dla „zawodowców". Jest to ogromny kawał... materiałowej podkładki na gąbkowym podłożu. Wspomniałem we wstępie, że materiałowe podkładki słabo nadają się do grania. W przypadku QcK+ można przyjąć, że nadaje się do grania przy niskiej czułości gryzonia, gdy gracz preferuje zamaszyste pociągnięcia myszą. W tym jednak przypadku zaleca się urządzenia wskazujące charakteryzujące się niskim współczynnikiem akceleracji wstecznej, gdyż przy szybkich ruchach nie gubią się one przy dużej ilości danych do przetworzenia (Razer Diamondback, Logitech MX 510). Jeśli jednak lubicie grać tak jak ja, czyli na wysokiej czułości i sterować myszą za pomocą ruchów nadgarstka, ten „obrus" nie będzie wam potrzebny.

**Icemat Gear 2nd.Edition** to podkładka **wykonana ze... szkła!** Zmatowiona powierzchnia o bardzo drobnej, ziarnistej fakturze ma warstwę pochłaniającą światło diod i laserów w myszkach na spodniej stronie, czyli około 5 mm od powierzchni. Dzięki takiej strukturze każdy ruch do-

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

W takiej formie (listki do wycinania) sprzedawane są teflonowe "ślizgacze" do myszek.

wolnej myszy z zestawienia niezwykle precyzyjnie oddawał posunięcia dłoni. Po prostu jeśli podczas grania nie trafiłeś w cel, wina nie leży po stronie myszy czy podkładki, ale tylko twojej. Co prawda, do tej podkładki należy zastosować inne ślizgi niż w poprzednich przypadkach, lecz samoprzylepną taśmę dołączono tu w styropianowo-kartonowym opakowaniu. Przyznam, że w przypadku żadnej myszy nie miałem problemów ze sterowaniem i jedynie od jakości urządzenia zależała większa lub mniejsza precyzja działania gryzoni. **Tu dopiero można zauważyć różnice w dokładności czujników optycznych** zarówno przy diodach, jak i laserze.

Na koniec powiem szczerze, że najbardziej przypadła mi do gustu podkładka ze szkła. Nie znalazłem w niej żadnych wad - no, może poza tym, że może się ona stłuc i nie jest zbyt tania. Jednakże dzięki niej granie staje się czystą przyjemnością i nawet tanie i niezbyt precyzyjne myszy optyczne zyskują za jej sprawą jakby „drugą młodość". **|CDA|**

## Podkładki okiem Elda

**IceMat Gear 2nd. Edition** - co jest marzeniem każdego gracza oprócz niskich pingów? Oczywiście kombo IceMat i Razer Diamondback. Nic zatem dziwnego, że spośród opisywanych tu podkładek IceMat wygrywa w cuglach. W porównaniu do pierwszej odsłony szklanego pada, 2nd jest przede wszystkim dużo większy. Po co? Ano po to, by przy gwałtownych ruchach nie wyjeżdżać za podkładkę. Precyzja jednak pozostała bez zmian, czyli jest rewelacyjna. Nie byłbym sobą, gdybym nie wytknął czegoś. Po pierwsze, ślizgi dołączane do IceMata są dalekie od ideału. Nie każda mysz z nimi dobrze współpracuje, a dodatkowo szybko się ścierają. Na szczęście można kupić za ok. 30 złotych dużo lepsze ślizgi. Druga uwaga tyczy się ceny IceMata. Prawie 150 złotych za podkładkę to naprawdę sporo, ale Polak potrafi. W Internecie widziałem kilka razy ogłoszenia o sprzedaży „podróbek" IceMatów za 4-5 razy niższą cenę. Ciekawe, czy są równie dobre jak oryginalne.

**Steelpad 4S** - bardzo przydatna rzecz. Jeśli nie jako podkładka, z pewnością przyda się ten metalowy przedmiot do samoobrony w razie włamania do mieszkania. Moje początki z 4S były całkiem zachęcające. Myszka poruszała się po Windows z całkiem niezłą precyzją. Gorzej było podczas grania, kiedy mysz - jak już wspomniał Mike-l - zasypiała. Przy mojej grze na niskim „sensie" podkładka zupełnie bezużyteczna.

**Steelpad 4D** - nie lubię podkładek z plastiku, ale oddajmy 4D, co jej - ten kawałek plastiku jednak się nadaje do pracy czy gry. Ze wszystkich plastikowych podkładek, jakie widziałem w życiu, właśnie 4D jest najlepsza, choć nie tak dobra, aby przekonać mnie do gry właśnie na niej.

**Steelpad QcK+** - śmieszna rzecz, ten kawałek materiału pokrył niemal całkowicie **moje niemałe przecież biurko w pracy. Chociaż gramy, na bardzo, bardzo małym** „sensie" (1,5 - 2,5 w ET, w zależności od myszy) i teoretycznie (bo w praktyce wygląda to tak, że w duelu nie mam szans obrócić się o 90 stopni) potrzebuję dużo miejsca, w życiu bym nie chciał mieć na biurku QcK+. Jest za duży!

PS Jeśli ktoś chce zasponsorować mi IceMata i dobrą mysz (niekoniecznie Diamondback) :), proszę o kontakt. :)

### Steelpad QcK+

- bardzo duża powierzchnia – przydaje się grającym „z rozmachem"
- działały na niej poprawnie wszystkie myszki – przy niskiej czułości
- ⊖ bardzo duża powierzchnia –

www.steelpad.pl

| POWER | SZKŁO/CZAS | CENA |
|---|---|---|
| 7 | 0 | 7 |

DANE TECHNICZNE
CENA: 69 zł
MATERIAŁ: materiał na gąbce - elastyczna
WYMIARY: 450 x 400 x 5 mm
TEFLONOWA TAŚMA (ŚLIZGACZE): brak
DODATKOWO: brak

## Steelpad QcK+

### Icemat Gear 2nd.Edition

- doskonała precyzja sterowania każdym rodzajem myszy optycznych
- efektowny wygląd
- ⊖ na szklaną podkładkę trzeba uważać - by jej nie „pęknąć" ;-)

www.Icemat.pl

| POWER | SZKŁO/CZAS | CENA |
|---|---|---|
| 9 | 5 | 4 |

DANE TECHNICZNE
CENA: 149 zł
MATERIAŁ: zmatowione szkło
WYMIARY: 250 x 300 x 5 mm
TEFLONOWA TAŚMA (ŚLIZGACZE): dołączona taśma
DODATKOWO: brak

## Icemat Gear 2nd.Edition

WYRÓŻNIENIE DLA IceMat Gear 2nd.Edition za doskonałe współgranie z dowolnymi myszkami optycznymi i zapewnienie im bardzo precyzyjnej pracy w grach.

DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa

WWW.CREATIVE.COM

DAN | DOSKONAŁY DŹWIĘK

**DANE TECHNICZNE**
CENA: 349 zł
MOC GŁOŚNIKÓW: satelitarne 8,5 W RMS na kanał, subwoofer: 24 W RMS
PASMO PRZENOSZENIA: 30 Hz–20 kHz
DODATKOWE: pilot przewodowy, zasilacz, przewody połączeniowe
STOSUNEK SYGNAŁU DO SZUMU: 80 dB
GWARANCJA: 24 miesiące

I-Trigue 3400

I-Trigue 3200

**DANE TECHNICZNE**
CENA: 299 zł
MOC GŁOŚNIKÓW: satelitarne 8,5 W RMS na kanał, subwoofer: 19 W RMS
PASMO PRZENOSZENIA: 30 Hz–20 kHz
DODATKOWE: pilot przewodowy, zasilacz, przewody połączeniowe
STOSUNEK SYGNAŁU DO SZUMU: 80 dB
GWARANCJA: 24 miesiące

# Creative **I-Trigue 3200-3400-3600**

**Może się wydawać, że czas zaledwie dwóch głośników stereofonicznych już minął. Nic jednak bardziej mylnego, wielu użytkowników korzysta jedynie z takiego zestawu. Nie są im potrzebne efekty przestrzenne, nie słuchają głośno muzyki – po prostu komputer traktują jako narzędzie pracy, które nie musi mieć wszystkich dostępnych na rynku gadżetów.**

**Mimo to** od czasu do czasu chcemy posłuchać muzyki czy obejrzeć film z „czystym" dźwiękiem. Jednym z rozwiązań, które przypadnie nam na pewno do gustu, jest **seria głośników I-Trigue firmy Creative.** Te małe i niepozorne głośniki zapewniają dawkę niewyobrażalnie czystego dźwięku. Specjalnie zaprojektowane kopułki oraz tytanowe głośniki otaczają nasze uszy czystym, prawie niczym nieskażonym dźwiękiem stereo.

Osobie, która nie miała możliwości chociaż przez chwilę posłuchać zestawu I-Trigue w pracy, może być trudno wyobrazić sobie, jaka jest różnica w odsłuchu, gdy zamienimy nasze standardowe brzęczki na ten właśnie zestaw. Całość okraszona zostaje stosunkowo niewielkich rozmiarów głośnikiem basowym. Wykonany on został z drewna, co idzie w parze z miękkim i donośnym basem. W efekcie otrzymujemy komplet głośników o doskonałym (jak na głośniki komputerowe) dźwięku.

O ile różnica w dźwięku pomiędzy standardowymi głośnikami, jakie możemy kupić za 20-40 zł, a zestawem I-Trigue jest porażająca – to, jaka różnica występuje pomiędzy zestawami I-Trigue? Na pierwszy rzut oka wszystkie zestawy są do siebie podobne. W jego skład wchodzą zawsze 2 głośniki satelitarne, subwoofer, przewodowy pilot oraz komplet przewodów.

## Satelity

W każdym przypadku zastosowano do budowy satelity **głośniki z membranami tytanowymi.** Obudowy zewnętrzne różnią się pomiędzy sobą zarówno wyglądem, jak i zastosowanymi technologiami. W najtańszym zestawie 3200 obudowa przypomina aluminiowe monolity ze zgrabnymi nóżkami. Tył głośnika został zamknięty plastikową kopułką, przez którą można dostrzec wnętrze. Natomiast nieco inne rozwiązanie zastosowano w modelach 3400 i 3600. O ile przedni panel jest identyczny w obu przypadkach, od razu rzuca się w oczy tylne przedłużenie obudowy głośników w zestawie 3600. Specjalnie zaprojektowana obudowa jest modułem o nazwie **Acoustic Loaded Module,** którego zadaniem jest poprawienie zakresu średnich i niskich tonów. W ten sposób dźwięk wydaje się bardziej naturalny i ciepły. Niestety, efekt ten nie jest imponujący - podczas testów nie jest wyraźnie odczuwalna poprawa jakości dźwięku w porównaniu do obudowy standardowej.

## Subwoofer

W każdym zestawie mamy do czynienia z głośnikiem basowym, który nie jest może zbyt wielkich rozmiarów, jednak wydobywająca się z niego „fala burząca" jest donośna i mocna! Co ważniejsze, bas, jaki wydaje ten jeden głośnik, jest miękki i bardzo dobrze komponuje się z zakresem dźwięków wydawanych przez satelity.

Podobnie jak w przypadku satelitów, różnice konstrukcyjne występują jedynie w modelu 3200, w którym zastosowany subwoofer został żywcem zaadoptowany z poprzednich konstrukcji Creative. Podczas odsłuchu głośnik basowy w modelach 3400 i 3600 jest bardziej dopasowany i nieco lepiej uzupełnia zakres działania głośników satelitarnych.

## Dodatki

Jak już wspomniałem, zestawy posiadają specyficzne **przewodowe piloty** - sterowanie jest więc wygodne. Pilot pozwala

**I-Trigue 3400**
+ ogólne wykonanie zestawu
+ jakość dźwięku
+ moc basu

– brak większych minusów

| POWER | DODATKI | ECO |
| --- | --- | --- |
| 7 | 3 | 8 |

www.creative.com

**I-Trigue 3200**
+ cena
+ wygląd głośników satelitarnych

– mniejszy bas
– nieco przestarzały design obudów

| POWER | DODATKI | ECO |
| --- | --- | --- |
| 6 | 3 | 8 |

www.creative.com

POWER – Wydajność/przydatność/trwałość
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

**DANE TECHNICZNE**
CENA: 499 zł
MOC GŁOŚNIKÓW: satelitarne 8,5 W RMS na kanał, subwoofer: 24 W RMS
PASMO PRZENOSZENIA: 30 Hz–20 kHz
DODATKOWE: pilot przewodowy, zasilacz, przewody połączeniowe
TECHNOLOGIE: NeoTitanium Tri-Array, Acoustic Loaded Module
GWARANCJA: 24 miesiące

**I-Trigue 3600**

na jednoczesne sterowanie siłą basu oraz głośnością całego zestawu. Dodatkowo każdy z pilotów ma wyjście słuchawkowe. Osobiście uważam, że o wiele przyjemniejsze w dotyku i sposobie działania są piloty zastosowane w zestawach 3400 i 3600. Na plusa zasługują tutaj gumowe nóżki, które skutecznie (prawie jak przyssawki) łapią się podłoża. W zestawie 3200 pilot możemy co najwyżej przykleić taśmą dwustronną.

Dlaczego wspominam o takim detalu jak gumowe nóżki? Z prostego powodu - dla zachowania odpowiedniej jakości dźwięku firma Creative stosuje bardzo grube przewody połączeniowe pomiędzy samym pilotem a wzmacniaczem zainstalowanym w subwooferze. W efekcie lekki pilot w poprzednich modelach był ciągnięty za przewodem, co niestety znacznie zmniejszało komfort operowania potencjometrem.

## Podsumowanie

Biorąc pod uwagę ceny zestawów i jakość dźwięku, możemy powiedzieć, że najlepiej pod tym względem klasyfikuje się **zestaw 3400**. Model 3200 to już nieco przestarzała konstrukcja, a co za tym idzie - mniej ergonomiczny pilot oraz głośnik basowy, który już od dłuższego czasu znajduje się w wielu zestawach Creative. Za niecałe 50 zł więcej stajemy się już posiadaczem modelu 3400 – nowy design głośników satelitarnych, młodziej wyglądający subwoofer oraz dobrze dostosowany do dłoni pilot. Natomiast **uważam za nieporozumienie wydawanie dodatkowych 150 zł na model 3600**. Zestaw ten wygląda identycznie jak 3400, a jakość dźwięku, jaką ma nam oferować dzięki nowym technologiom, jest sprawą dyskusyjną. Nie widziałem, a raczej nie słyszałem znaczących różnic w odgrywanym dźwięku pomiędzy modelami 3400 i 3600 – nie jestem jednak audiofilem, więc być może ktoś z czytelników będzie bardziej zadowolony z dźwięków modelu 3600? **|CDA|**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 269 zł
DOSTARCZYŁ: PRONOX S.A.
ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (32) 207 56 00
WWW.PRONOX.COM

CENA: 280 zł
DOSTARCZYŁ: Agencja PR TABASCO
tel. 071 363 2947
TABASCO@TABASCO.PL

## MIKE-L | SPARKLE GF 6200 SP-PX44DT 128TC VS NVIDIA GF 6200 TC 32MB (REFERENCYJNA)

Sparkle GF 6200 SP-PX44DT 128TC

**DANE TECHNICZNE**
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6200 TC
PAMIĘĆ: 16 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 350/700 MHz
MAGISTRALA: PCI Express x16
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 64-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki
DODATKOWE: przewód S-Video

**Sparkle GF 6200 SP-PX44DT 128TC** — 3 2 7
- ⊕ niezbyt wygórowana cena
- ⊕ obsługuje PixelShader 3.0 i VertexShader 3.0
- ⊕ brak wentylatora
- ⊖ wydajność nie pozwala na granie w rozdzielczościach wyższych od 800 x 600

POWER / DODATKI / ECO
www.sparkle.com.tw

**DANE TECHNICZNE**
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6200 TC
PAMIĘĆ: 32 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 350/700 MHz
MAGISTRALA: PCI Express x16
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 64-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: brak
DODATKOWE: brak

Nvidia GF 6200 TC 32 MB

Wyróżnienie dla Nvidia GF 6200 TC 32MB za bardzo dobry stosunek możliwości do ceny.

**Nvidia GF 6200 TC 32 MB** — 4 0 9
- ⊕ wystarczająca wydajność do rozdzielczości 1024 x 768
- ⊕ obsługuje PixelShader 3.0 i VertexShader 3.0
- ⊕ brak wentylatora
- ⊖ brak

POWER / DODATKI / ECO
www.nvidia.pl

| | Sparkle SP-PX44DT 128TC 16MB | Nvidia GF 6200 TC 32MB | Gigabyte GV-N66T128D | Gigabyte GV-N66T128D | Gigabyte GV-NX66t128D | Gigabyte GV-NX66t128D | Gainward PP! Ultra/1960 PCX XP GS GLH | Gainward PP! Ultra/1960 PCX XP GS GLH | Gainward PP! Ultra/1960 PCX XP GS | Gainward PP! Ultra/1960 PCX XP GS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Standard | Standard | Standard | 4 Antyalias/8 Anizo | Standard | 4 Antyalias/8 Anizo | Standard | 4 Antyalias/8 Anizo | Standard | 4 Antyalias/8 Anizo |
| 3DMark 2001 SE | 7462 | 11255 | 16139 | 13213 | 19308 | 14719 | 19909 | 14307 | 15366 | 12374 |
| 3DMark 03 | 2157 | 3065 | 8667 | 4301 | 8797 | 4569 | 9004 | 4504 | 8525 | 4306 |
| 3DMark 05 | 892 | 1022 | 3416 | 2174 | 3643 | 2683 | 3646 | 2676 | 3431 | 2112 |
| UT 2003 - 1600 (Flyby/Botmatch) | 33,03/23,88 | 58,84/41,67 | 179,60/76,99 | 70,30/53,88 | 178,57/87,08 | 64,50/50,85 | 189,86/89,50 | 63,64/52,73 | 175,61/74,69 | 68,04/52,72 |
| Codecreatures | 1152 | 1980 | 4695 | 1998 | 4661 | 2157 | 4843 | 2132 | 4647 | 1944 |
| X-2 The Threat (1600x1200) | 7.867 | 12.885 | 45.828 | 25.573 | 49.822 | 50.847 | 47.137 | 25.35 | 46.867 | 24.866 |
| Aquamark 3 (FPS) | 22.909 | 28.84 | 55.081 | 42.86 | 59.99 | 44.79 | 56.55 | 44.31 | 52.85 | 41.93 |
| Doom 3 (Med/High/Ultra) | 32,0/21,4/x | 52,1/35,5/22,6(x) | 76,8/76,2/67,6 | 67,5/55,3/37,01 | 102,9/100,3/84,5 | 80,7/60,8/39,7 | 102,0/95,9/78,2 | 72,7/58,9/38,4 | 75,1/74,4/65,6 | 66,9/54,8/36,7 |
| Farcry (1024/1600 Max Detail) | 16,24/5,47 | 29,18/6,92 | 46,13/41,95 | 25,03/14,01 | 63,41/43,83 | 38,9/18,02 | 65,75/44,52 | 39,68/17,41 | 45,10/41,28 | 24,57/13,10 |

Platforma testowa: IP EE 3.46 GHz, ASUS P5AD2 Premium, 1 GB DDR2 Corsair

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

**Karta z 32 MB pamięci może być już z powodzeniem wykorzystana przy 15-calowych monitorach LCD, których podstawową rozdzielczością jest 1024 x 768 punktów.**

# Nvidia GeForce 6200 TurboCache

Opisywaliśmy ostatnio karty graficzne bardzo szybkie i szybkie. Niestety trzeba za nie zapłacić najmniej kilkaset (600 i więcej) złotych. Co mają zrobić użytkownicy, których nie stać na wysupłanie większej niż 300 złotych kwoty? W niniejszym tekście właśnie postaram się odpowiedzieć na to pytanie.

**Firma Nvidia**, chcąc zapełnić lukę w swojej rodzinie najnowszych akceleratorów graficznych oznaczonych symbolem 6xxx, a chodzi tu o najtańsze rozwiązania, stworzyła produkt nazwany GeForce 6200 TurboCache. **Układy te mają pełnię możliwości starszych i silniejszych pobratymców**, a co za tym idzie - obsługują technologie, takie jak PixelShader 3.0, VertexShader 3.0, a także posiadają możliwość poprawiania „w locie" strumienia wideo, co nazwano Pure Video. O Pure Video pisaliśmy w NEWSACH w ubiegłym miesiącu, ale należy wspomnieć, że pozwala to nie tylko na kompensację ruchu, ale także na wygładzanie skośnych linii na filmach (coś w rodzaju antyaliasingu), uwypuklanie kontrastu między zbliżonymi kolorami (przykładowo facet w czarnej koszuli na tle czarnej ściany będzie wyraźnie widoczny – i podobnie w przypadku białych obiektów na białym tle), likwidację przeplotu i artefaktów związanych z powiększaniem lub zmniejszaniem rozdzielczości filmu (dopasowywanie do wielkości ekranu bez wyraźnej utraty jakości i ostrości obrazu). O zaletach Pixel i Vertex Shaderów można się wiele dowiedzieć przy czytaniu recenzji gier, gdyż to najnowsze produkcje pełnymi garściami czerpią z puli dodatkowych, poprawiających wygląd obrazu efektów.

Inną zaletą kart z TurboCache jest fakt, że mają one niewiele pamięci zamontowanej „na pokładzie" (16, 32, 64 MB), a resztę, czyli dopełnienie do deklarowanych przez firmę na pudełkach i reklamach 128 i 256 MB, rezerwują sobie w pamięci operacyjnej komputera, oczywiście tylko wtedy, gdy posiadamy 512 MB lub więcej pamięci operacyjnej. W przypadku mniejszych zasobów „pamięć karty" zostanie zredukowana. I tu dopiero okazuje się, jaki potencjał drzemie w złączu PCI Express x16, gdyż właśnie dzięki tej magistrali dostęp do pamięci komputera jest na tyle szybki, by opóźnienia podczas transferów nie wpływały znacząco na prędkość wyświetlania grafiki.

Przetestowaliśmy dwie karty korzystające z technologii TurboCache, a mianowicie 16-megabajtową kartę Sparkle GF 6200 SP-PX44DT 128TC oraz 32-megabajową referencyjną (przykładową) kartę graficzną Nvidii. W tabelce umieściliśmy wyniki uzyskane jedynie w standardowych ustawieniach sterownika ekranu (wersja 71.25 WHQL), bez włączonego filtrowania anizotropowego i antyaliasingu. Testy przy włączonych opcjach dodatkowej poprawy obrazu sprawiały, że szybkość wyświetlanych klatek w większości gier i testów oscylowała w granicach kilku ramek na sekundę. Stąd widać, że **karty te są przeznaczone albo dla osób nieoczekujących możliwości grania w rozdzielczościach wyższych od 800 x 600, albo 1024 x 768 punktów**. Karta z 32 MB pamięci może być już z powodzeniem wykorzystana przy 15-calowych monitorach LCD, których podstawową rozdzielczością matrycy jest właśnie 1024 x 768 punktów.

Jak można wywnioskować z wyników, jakie umieściłem w tabelce, karta z 16 MB pamięci nie nadaje się zbytnio do grania w najnowsze gry z rozdzielczością ograniczoną do 800 x 600, ale już 32 MB zapewniają wystarczającą płynność gry w DOOM-a 3, a w 1024 x 768 nawet w FarCry'a - i to przy włączonych detalach.

Po głębokim zastanowieniu i konsultacjach z naszymi etatowymi graczami doszedłem do wniosku, że nie mam innego wyjścia, jak tylko przyznać konstrukcji z 32 MB pamięci zamontowanej na karcie wyróżnienie w kategorii ECO, gdyż za **niewiele ponad 250 złotych otrzymujemy kartę obsługującą efekty Pixel i Vertex Shaderów 3.0**, technologię PureVideo, a i szybkość (w grach) w popularnej rozdzielczości 1024 x 768 punktów jest zupełnie przyzwoita. **|CDA|**

DIVA GEM GB4128 (128 MB)
- CENA: 460 zł
- DOSTARCZYŁ: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław
- WWW.AB.PL

**DANE TECHNICZNE**
DEKODER: MPEG1/2/2,5 Layer 3
BITRATE: 8-320 kbps, VBR
EQUALIZER: Rock, Pop, Jazz, Flat, Użytkownika
Wyświetlacz: graficzny LCD, podświetlany
RADIO: tak, FM (87,5-108 MHz) z zapisem 20 stacji
NAGRYWANIE: z radia, mikrofonu, telefonu Bluetooth

CREATIVE MUVO V200 512 MB
- CENA: 569 zł
- DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
- WWW.CREATIVE.COM

**DANE TECHNICZNE**
WYMIARY: 36,5 x 74,5 x 15 mm
WAGA: 33 g bez baterii, 45 z baterią AAA
POJEMNOŚĆ PAMIĘCI: 512 MB

MACIEJ LEWCZUK, GEM, ELD, MQC, HUT SĘDZIMIR, MARCHEWA, DAMIAN | PRACA ZBIOROWA REDAKCJI CD-ACTION ;-)

# Odtwarzacze MP3 (flash)

Diva Gem GB4128 (128 MB)

Creative MuVo V200 (512)

**DANE TECHNICZNE**
ZAPIS W FORMATACH: MP3, ARM
PAMIĘĆ: 128 MB (rozszerzalna kartami SD/MMC)
PODŁĄCZENIE DO PC: USB 1.1
AKUMULATOR: litowo-jonowy 450 mAh (ładownia poprzez USB lub zasilaczem)
CZAS PRACY: kilkanaście godzin
WYMIARY: 86 x 32 x 20 mm
WAGA: 25 g (bez akumulatora), 80 g (z akumulatorem i słuchawkami)

**DANE TECHNICZNE**
OBSŁUGIWANE FORMATY AUDIO: MP3, WMA, WAV
WYŚWIETLACZ: LEC, 96 x 32 pixeli, błękitny, podświetlany
SYSTEM OPERACYJNY: Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows XP Home/Pro
WYJŚCIE: słuchawkowe (miniJack)
SŁUCHAWKI: stereofoniczne, douszne
GNIAZDO USB: typu B, żeńskie
WERSJA USB: 1.1, 2.0
BATERIA: brak

**Odtwarzacze MP3 ewoluują i tanieją z dnia na dzień. Dzieje się tak dlatego, że olbrzymia konkurencja na rynku zmusza producentów do ciągłego wymyślania nowych zastosowań i dodatków, które uatrakcyjnią dany produkt i sprawią, że potencjalny klient poń sięgnie. Okazało się, że na rynku pojawiło się kilka ciekawych propozycji tych znanych i niemal nieznanych firm.**

**Postanowiłem ściągnąć** kilka sztuk do laboratorium i jak to nazywamy w redakcji „zrobić im małe zawody". Jednak by uatrakcyjnić całość, postanowiłem zatrudnić do pisania tekstów niemal całą redakcję CDA. Każdy z odtwarzaczy trafił do innej osoby, choć mogły one wymieniać poglądy, dyskutować i pożyczać sobie sprzęt, by sprawdzić, czy dana wersja sprawuje się lepiej, czy nie w porównaniu z innymi. Co z tego wyszło, możecie przekonać się, czytając umieszczone w dalszej części teksty oraz przeglądając tabelki z danymi technicznymi oraz Plusami i Minusami, a także ocenami wystawionymi przez testujących. Życzę miłej lektury.

## Diva Gem GB4128 (128 MB)

MACIEJ LEWCZUK

Diva Gem (nie kojarzyć z gem.ini) to sporych jak na pojemność 128 MB rozmiarów odtwarzacz, którego obudowę pokryto czarnym materiałem sprawiającym wrażenie gumy, lecz bardzo twardym. Całość miła w dotyku, i ze wstawkami ze srebrnego tworzywa. Duże, intuicyjnie rozmieszczone przyciski oraz manetka pozwalają nawigować między innymi po polskojęzycznym menu. **Doskonały tuner** był w stanie ściągać kilka moich ulubionych stacji radiowych w takim rogu laboratorium, w którym większość innych po prostu nie dawała sobie rady. Odtwarzanie plików było poprawne, choć bez rewelacji. Gdy muzyczka nie była dobrej jakości (słaby kodek kompresji lub błędy źródła), układy nie radziły sobie rewelacyjnie, choć tragedii nie było. Equalizer troszkę nadrabiał i ogólnie muszę przyznać, że nie jest źle. Dyktafon działał poprawnie, można było wybrać czułość, bitrate, kompresję (MP3, AMR) i to, czy urządzenie ma być aktywowane głosem – gdy nikt nic nie mówi, nic nie jest nagrywane, a nagranie zaczyna się dopiero, gdy mikrofon wykryje dźwięki o wystarczającej głośności. Wspomniałem na początku o mizernej pojemności pamięci, ale nie pisałem o tym, że można ją bez problemu **rozszerzyć poprzez karty pamięci SD/MMC**. Dzięki temu niemal dowolną ilość danych można przenosić na kartach i odsłuchiwać w dogodnej chwili lub po prostu używać odtwarzacza jako czytnika – po podłączeniu do komputera. Kolejną zaawansowaną funkcją Divy Gem jest **współpraca z telefonami komórkowymi wyposażonymi w moduły Bluetooth**. Dzięki temu można urządzenie wykorzystać do zapisu prowadzonych rozmów, ale najważniejszą funkcją jest możliwość odbierania i nawiązywania rozmów bez konieczności dotykania telefonu. Jest to możliwe, lecz nie możemy mieć wtedy schowanego odtwarzacza, bowiem odebranie rozmowy następuje po naciśnięciu przycisku w nim lub telefonie, a jako mikrofon wykorzystuje się

**Diva Gem GB4128 (128 MB)**

| POWER | DODATKI | ECO |
|---|---|---|
| 8 | 6 | 8 |

- ⊕ możliwość rozszerzania pamięci kartami SD/MMC i pracy jako czytnik tychże
- ⊕ dobra współpraca z telefonami poprzez Bluetooth
- ⊕ polskie menu
- ⊖ dość ciężki, a wisi na szyi

www.dalsymm.com

**Creative MuVo V200 512 MB**

| POWER | DODATKI | ECO |
|---|---|---|
| 8 | 5 | 5 |

- ⊕ b. dobra jakość dźwięku mp3 i radia
- ⊕ czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- ⊕ intuicyjne menu
- ⊕ waga (45 g z baterią AAA)
- ⊖ nagrywanie z mikrofonu

www.kkimports.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CREATIVE MUVO TX FM 512 MB
- CENA: 499 zł
- DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
- WWW.CREATIVE.COM

**DANE TECHNICZNE**
WYMIARY: 36,7 x 74 x 16 mm
WAGA: 31 g bez baterii, 43 z baterią AAA
POJEMNOŚĆ PAMIĘCI: 512 MB
OBSŁUGIWANE FORMATY AUDIO: MP3, WMA
WYŚWIETLACZ: LEC, 96 x 32 pikseli, błękitny, podświetlany
SYSTEM OPERACYJNY: Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows XP Home/Pro

CREATIVE MUVO MICRO N200
- CENA: 439 zł
- DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
- WWW.CREATIVE.COM

**DANE TECHNICZNE**
FORMATY DŹWIĘKU: MP3, WMA
WBUDOWANE RADIO FM: tak
WBUDOWANE WEJŚCIE LINIOWE: tak
WBUDOWANY MIKROFON: tak

Creative MuVo TX FM (512 MB)

**DANE TECHNICZNE**
WYJŚCIE: słuchawkowe (minijack)
Słuchawki: stereofoniczne, douszne
Gniazdo USB: typu B, żeńskie
Wersja USB: 1.1 lub nowsze
Bateria: bateria alkaliczna typu AAA

**DANE TECHNICZNE**
WYJŚCIE: słuchawkowe (minijack)
Słuchawki: stereofoniczne, douszne
Gniazdo USB: typu B, żeńskie
Wersja USB: 1.1 lub nowsze
Bateria: bateria alkaliczna typu AAA

Creative MuVo Micro N200

wbudowany w Divę moduł. Co więcej, rozmowę można nawiązać tylko w przypadku, gdy telefon przewiduje taką opcję i ma ją powiązaną z obsługą Bluetootha. Można przyporządkować znaczniki głosowe wybranym numerom z książki telefonicznej i po naciśnięciu przycisku Play wypowiedzieć wyraźnie ustalony znacznik. Telefon powinien rozpocząć połączenie. **Wbudowany akumulator pozwala na kilkanaście godzin pracy urządzenia, a ładowany jest poprzez USB z komputera lub za pomocą dołączonego zasilacza sieciowego.**

Dobrze przemyślana zawieszka na szyję ma jeden duży minus. Odtwarzacz wisi na sznureczku, który ma klips wpinany do zawieszki. Niestety dość łatwo może się on samoczynnie wypiąć i zawisnąć jedynie na przewodzie z wtyczką miniJack.

Ogólnie mogę polecić to urządzenie ze względu na **masę przydatnych funkcji, prostotę obsługi, a także niezbyt wygórowaną w stosunku do możliwości cenę.**

## Creative MuVo V200 (512 MB)

GEM

MuVo V200, za sprawą swych barw - biały z elementami srebrnymi i niebieskim wyświetlaczem - jest najbardziej kobiecym z wszystkich odtwarzaczy firmy Creative. Do redakcji MuVo V200 trafił w wersji 512 MB RAM, dzięki czemu w trakcie testów nie tylko służył sprawnie jako dysk przenośny (urządzenie zgodne jest z USB 2.0 i jest rozpoznawane przez Windows jako dysk zewnętrzny), ale także „dźwigał" bez problemu do 6 płyt w kompresji 192 kbps (9 w 128 kbps). Jakość dźwięku - zarówno mp3, jak i radia FM - jest **wyjątkowo dobra** (dodatkowo użyć można cyfrowego equalizera - 4 ustawienia domyślne i jedno pięciopasmowe umożliwiające ustawienia własne). Niestety mikrofon, zgodnie z informacjami producentów, faktycznie nadaje się jedynie do notatek głosowych.

MuVo V200 wyposażony jest w niewielki, ale czytelny niebieski wyświetlacz ciekłokrystaliczny (obracany o 180 stopni, by mógł być użyteczny także dla leworęcznych). Posługiwanie się menu nie powoduje żadnych szumów czy trzasków w słuchawkach i jest tak proste, że już po 3 min. spędzonych z V200 staje się całkowicie intuicyjne. Wyposażenie dodatkowe obejmuje **znakomite słuchawki** douszne (z systemem wzmacniania basów, który naprawdę działa) oraz uchwyt z miękkiego tworzywa z klamrą na pasek bądź krawędź kieszeni. Całość jest **bardzo lekka** - bez baterii AAA zaledwie 33 g. Jeśli więc macie zbędnych **pięć stów** i dziewczynę wartą takiego prezentu - MuVo V200 będzie świetnym wyborem.

## Creative MuVo TX FM 512 MB

ELD

Kto wie, czy nie jest to najlepszy z odtwarzaczy mp3, jakie miałem możliwość testować do tej pory. Przede wszystkim olbrzymią zaletą jest **jakość dźwięku.** Chłopaki z Creative znają się na fachu, dźwięk jest czysty i mocny. Przed MuVo TX FM testowałem Monolitha i po prostu nie ma porównania. A same słuchawki są bardzo dobrej jakości. Drugim wielkim atutem TX FM są **rozmiary i waga.** TX FM ma gabaryty niewiele większe od baterii paluszka. Waga również niewiele większa, bo sam plastik praktycznie nic nie waży i liczy się tylko waga baterii.

**Creative MuVo TX FM 512 MB**
- ⊕ dobra jakość dźwięku
- ⊕ rozmiary
- ⊕ pojemność
- ⊖ dyktafon mógłby być lepszy

Ocena: 8 6 6

www.creative.com

**Creative MuVo Micro N200**
- ⊕ bardzo dobra jakość dźwięku
- ⊕ małe wymiary
- ⊕ miły dla oka wygląd
- ⊕ solidna obudowa
- ⊕ wygodny i solidny pokrowiec
- ⊖ szum pojawiający się po włączeniu podświetlania

Ocena: 7 6 4

www.creative.com

IRIVER N10
- CENA: 629 zł (128 MB)
- DOSTARCZYŁ: INTONEO, ul. Marszałkowska 45/49 lok. 24, 00-648 Warszawa
- WWW.INTONEO.COM

**DANE TECHNICZNE**
ZAKRES CZĘSTOTLIWOŚCI: 20 Hz-20 KHz
WYJŚCIE NA SŁUCHAWKI: 2 x 18 mW
PAMIĘĆ: 128 MB
DYNAMIKA: 90 dB
OBSŁUGIWANE PLIKI: MPEG 1/2/2,5, Layer 3, WMA, ASF
TAG: ID3 V1, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, ID3 V2 4.0

SONY NETWORK WALKMAN NE-E99
- CENA: 999 zł
- DOSTARCZYŁ: Sony Poland
- WWW.SONY.PL

**DANE TECHNICZNE**
PRODUCENT: Sony
NAZWA: Network Walkman NE-E99
WYMIARY: 56 x 37,3 x 15 mm
Waga: 40 g (z akumulatorem)

Sony Network Walkman NE-E99

**DANE TECHNICZNE**
BATERIA: litowo-polimerowa
WYMIARY: 27,2 x 49,8 x 13,3 mm
WAGA: 22 g (bez baterii)
CZAS ODTWARZANIA: ok. 7 h
DODATKOWE: „miękka" i „twarda" wtyczka USB, płyta ze sterownikami, instrukcja obsługi w języku polskim

iRiver N10

**DANE TECHNICZNE**
POJEMNOŚĆ PAMIĘCI: 512 MB ÷ 512 MB
WYŚWIETLACZ: OLED
SYSTEM OPERACYJNY: Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows XP Home/Pro. Wyjście: 1x słuchawkowe (mini jack)
POŁĄCZENIE Z PC: USB 1.1
BATERIA: 1x AAA

Kolejny plus dla TX FM należy się za miejsce, na którym możemy pomieścić mp3. Przyznam się uczciwie, że wykorzystywałem TX FM również do przenoszenia danych z pracy do domu i odwrotnie. W końcu 512 MB to wystarczające ilość miejsca, by pomieścić nie tylko mp3, ale też trochę plików. No i wreszcie radio (można zaprogramować **32 stacje radiowe**), które na pewno ucieszy wielu z was. Co do wad, najważniejszą jest **nie najlepszy dyktafon**. To jednak praktycznie wada wszystkich odtwarzaczy tego typu. Owszem, głos nagrasz spokojnie, ale jeśli chcesz nagrywać, bo ja wiem, muzykę na żywo - zapomnij.

Reasumując. Gdybym miał dziś kupować jakiś odtwarzacz mp3, mój wybór padłby na MuVo TX FM. Ma całe mnóstwo zalet, a wada w postaci nie najlepszego dyktafonu jest do przełknięcia.

## Creative MuVo Micro N200

MARCHEWA

MuVo Micro to - jak sama nazwa wskazuje - najmniejszy odtwarzacz będący obecnie w ofercie Creative'a. A małe wymiary wcale nie oznaczają, że czegoś mu brakuje.

Testowany model wyposażony został w 256 MB RAM-u, do którego można wrzucić nie tylko muzę w formacie mp3 lub WMA, ale i dowolne inne pliki. Po podłączeniu do komputera widoczny jest jako normalny dysk bez konieczności instalowania sterowników (poza W98). Jedyna niedogodność to konieczność użycia dodatkowego kabla, odtwarzacz ma jednak standardowe gniazdo mini-USB, a odpowiedni kabel znajduje się w pudełku. Pozostałe playery MuVo można podłączać jak pen-drive, ale kosztem rozmiarów. N200 ma też **radio FM**, mikrofon oraz wejście liniowe, dzięki czemu można nim nagrywać dźwięki także z właściwie dowolnego zewnętrznego źródła, wszystko w mp3 przy maksymalnie 160 kbps.

Jedyny problem to **szumy pojawiające się, gdy aktywne jest podświetlanie ekranu**. Trwa ono maksymalnie 15 sekund, można je także zupełnie wyłączyć, ale rysa na doskonałym wizerunku jest. Co nie zmienia faktu, że w chwili obecnej jest to jeden z najlepszych małych odtwarzaczy mp3 na rynku, zarówno jeśli chodzi o jakość dźwięku, jak i dodatkowe możliwości.

## iRiver N10

DAMIAN

Firma iRiver przyzwyczaiła nas do jakościowo dobrych odtwarzaczy – bez niespodzianki obyło się również podczas testowania modelu N10 z pojemnością pamięci 128 MB. iRiver i gustownie wygląda, i dobrze odtwarza pliki muzyczne, i... wystarczy – niestety nieliczne wady też stały się jego udziałem.

W pierwszej kolejności o zaletach. I tak, odtwarzanej przez urządzenie muzyce naprawdę trudno cokolwiek zarzucić. Opcje modulowania dźwięku, takie jak Extreme 3D czy Bass Boost oraz szeroki wybór nastawów equalizera typu Pop, Jazz itp. dają marne szanse do narzekania nawet zacietrzewionym malkontentom. Wszystkie opcje obsługi N10, jak i informacje o utworach są klarownie i czytelnie wyświetlane na ekranie LCD urządzenia, ponadto sensownie je pogrupowano. **Nagraniom zarejestrowanym za pomocą iRiviera nie towarzyszą przykre trzaski pochodzące z obudowy urządzenia** (a tak niestety bywa w przypadku modeli innych producentów).

**iRiver N10** — POWER 8, DODATKI 4, ECO 3
- (+) opcje personalizacji
- (+) jakość odtwarzanej muzyki
- (+) dobry dyktafon
- (−) interfejs
- (−) wymaga sterowników

www.odtwarzacze.pl

**Sony Network Walkman NE-E99** — POWER 7, DODATKI 5, ECO 2
- (+) bardzo dobra jakość dźwięku
- (+) efektowny wygląd
- (+) 1 GB pamięci
- (−) drogo!
- (−) mało funkcji
- (−) konieczność korzystania z programu SonicStage

www.sony.pl

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

**DIGITAL MP3 PLAYER WL 883**
- CENA: 349 zł
- DOSTARCZYŁ: K&K Imports , ul. Asesora 1, 80-119 Gdańsk
- WWW.KKIMPORTS.PL

**DANE TECHNICZNE**
PAMIĘĆ: 512 MB
MENU: polskie (można wybrać inny język)
INSTRUKCJA: polska i angielska
WYSTĘPUJE W KOLORACH: biały, czerwony, niebieski, czarny

## KONKURS SMS!!!

DO WYGRANIA
ODTWARZACZ MP3 WL 883!

Aby go wygrać odpowiedz na pytanie konkursowe:
**Ile kolorów podświetlenia ekranu ma do wyboru odtwarzacz WL 883?**
A. 1
B. 4
C. 7

Odpowiedź wpisz według schematu:
**CA.MP.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)
I wyślij sms-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2005r.
Powodzenia!

Fundatorem nagrody jest K&K Imports
ul. Asesora 1, 80-119 Gdansk
tel. 502 500 000
sales@kkimports.pl
http://www.kkimports.pl

**DANE TECHNICZNE**
PODŚWIETLANIE: brak, 3/5/10 s lub ciągle
AUTO POWER-OFF: 1/2/5/10 min lub wyłączone
EKRAN POWITALNY: logo (21 rodzajów), możliwość wgrania swojego własnego logo (bitmapa), animacja przy wyłączeniu playera
SŁUCHAWKI: stereo, 2 x 5 mW (dwa komplety)
WYMIARY: 80 x 25 x 23 mm
WAGA: 35 g (bez baterii)
ZGODNY Z USB 2.0 (FULL SPEED)

Digital mp3 Player WL 883

**DANE TECHNICZNE**
EKRAN: LCD 128*32, podświetlany na 7 kolorów
RADIO FM: wbudowane, stereo, z nagrywaniem, programowanie do 20 stacji
ODTWARZANIE PLIKÓW: MP3, WMA, WAV
DYKTAFON: czas nagrania do 72 godzin
ZASILANIE: bateria AAA (do 8 godzin pracy)
EQUALIZER: 6 trybów pracy (Rock, Pop, Classic, Jazz, Normal, Bass)
CZĘSTOTLIWOŚĆ PRÓBKOWANIA GŁOSU: 8 kHz, 16 kHz, 32 kHz, 48 kHz
STOPIEŃ KOMPRESJI: 32 kb/s–256 kb/s

U iRivera należy też pochwalić spory wybór funkcji w ramach personalizacji urządzenia – wspomnę tylko, że na wyświetlaczu może się pojawić jego imię czy nazwisko. A zapewniam, że jest tego o wiele więcej...

Teraz o wadach, czyli **obsłudze interfejsu**, która woła o pomstę do nieba, a przyczyną czego jest zupełnie nieprzemyślane obłożenie klawiszy odpowiadającymi im funkcjami, oraz o niewielkiej, w tym przynajmniej przypadku, pojemności pamięci urządzenia. I na koniec – **o cenie...**

## Sony Network Walkman NE-E99

HUT SĘDZIMIR

Marka Sony dobrze wygląda. Network Walkman NE-E99, przenośny odtwarzacz muzyki tej właśnie firmy, to urządzenie eleganckie, efektownie wyglądające, zaprojektowane w sposób, w którym czuć doświadczenie japońskich designerów. Solidna obudowa o wymiarach zbliżonych do pudełka zapałek mieści bateryjkę AAA (na jednej Walkman gra przez około 50-60 godzin), wejście USB i słuchawkowe, kilka przycisków służących do obsługi, czytelny wyświetlacz (choć mógłby być większy, tym bardziej, że jest na to miejsce) i rewelacyjnie pomyślany przycisk-pokrętło do wybierania kolejnych utworów, czy poleceń menu.

Marka Sony zobowiązuje. Menu jest intuicyjne, łatwo odnaleźć poszczególne jego funkcje, nawet bez zaglądania do instrukcji. Doświadczenie w produkcji urządzeń do odtwarzania muzyki dosłownie słychać – **brzmienie jest klarowne, mocne, basy słodko dudnią, a wysokie tony odpowiednio świdrują.** Pojemność odtwarzacza to 1 GB, w dwóch pamięciach po 512 MB!!! NE-E99 spełnia wszystkie wymogi walki z muzycznym piractwem, pliki muzyczne konwertuje na swój wewnętrzny format, nie odtwarza plików z minioną datą ważności.

Marka Sony kosztuje. Cena NE-E99 to niemal równo **tysiąc złotych.** Otrzymujemy za to sprzęt, który tylko estetycznie wygląda i odtwarza muzykę. **Nie ma radia**, posiada equalizer z trzema jedynie fabrycznymi ustawieniami, pliki konwertuje na własny format, co wymusza korzystanie z programu SonicStage i utrudnia zarządzanie muzyką. Biorąc pod uwagę, że na rynku są urządzenia bardziej funkcjonalne i dużo tańsze, z Sony zostanę przy PlayStation 2.

## Digital mp3 Player WL 883

MQC

Odtwarzaczy mp3 jest z miesiąca na miesiąc coraz więcej. W praktyce jednak różnią się głównie nazwą. I tak wszystkie produkowane są przez te same fabryki w Chinach.

Aby się w tym towarzystwie wybić, trzeba zaproponować coś nowego. Digital mp3 Player nie wprowadza jakichś niesamowitych rewolucji, ale większość dotychczas występujących w playerach elementów łączy w całkiem niezłą całość. Muzykę odtwarza bez słyszalnych przez ucho amatora przekłamań, ma wbudowane radio, dyktafon (całkiem niezła jakość, nawet trzaski bardzo nie przeszkadzają) oraz - po raz pierwszy chyba - **polskie menu.** To ostatnie to miły dodatek, choć w sumie zbędny. Obsługa urządzenia jest tak intuicyjna, że nie przeszkodziłby jej nawet język hebrajski. Do wyboru jest też **kilka kolorów podświetlacza**, który na szczęście nie miga jak oszalały, jeśli go o to nie „prosimy". Jedyną wadą, jaka się nasuwa, jest **słaba korekcja błędów w mp3.** Jeśli pliki nie są idealne, DMP ma problemy z ich odtwarzaniem. **|CDA|**

**Digital mp3 Player WL 883**
- ⊕ niezły dyktafon
- ⊕ polskie menu, intuicyjne
- ⊕ kilka kolorów podświetlania
- ⊕ dodatkowe słuchawki w zestawie
- ⊖ słaba korekcja błędów

| POWER | DODATKI | CD |
|---|---|---|
| 6 | 5 | 8 |

www.kkimports.pl

CENA: 789 zł
DOSTARCZYŁ: Komputronik sklep.komputronik.pl
WWW.KOMPUTRONIK.COM.PL

CENA: 729 zł
DOSTARCZYŁ: Komputronik sklep.komputronik.pl
WWW.KOMPUTRONIK.COM.PL

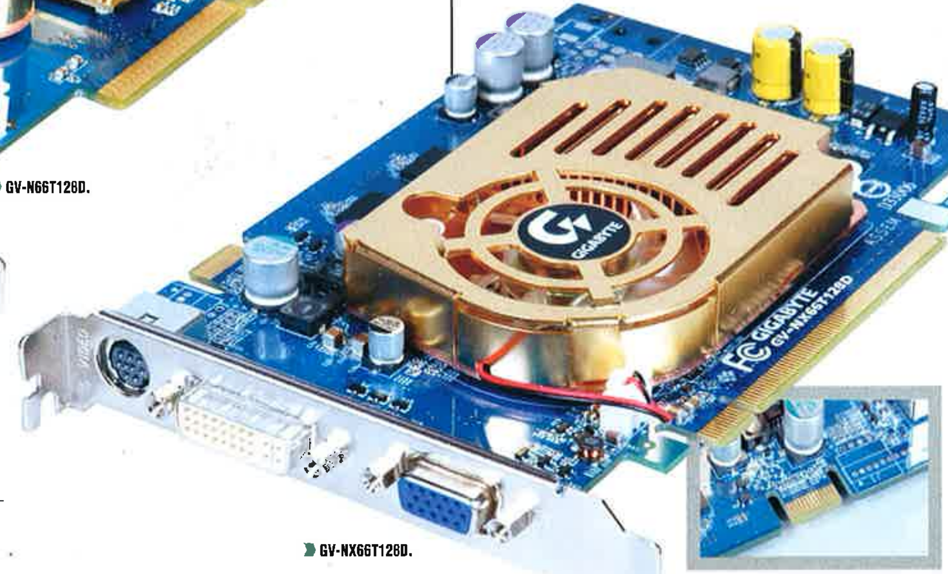
GV-N66T128D.

### DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6600 GT
PAMIĘĆ: 128 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 500/1000 MHz
MAGISTRALA: AGP 8x
POTOKI RENDERUJĄCE (PIXEL PIPELINES): 8
JEDNOSTKI PRZETWARZANIA WIERZCHOŁKÓW (VERTEX): 3
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 128-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video oraz sygnały Y, Pr i Pb/AV
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, CyberLink PowerDVD 5, Gigabyte V-tuner2, gra SpellForce
DODATKOWE: moduł z wyjściami wideo

### DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6600 GT
PAMIĘĆ: 128 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 500/1000 MHz
MAGISTRALA: PCI Express 16x
POTOKI RENDERUJĄCE (PIXEL PIPELINES): 8
JEDNOSTKI PRZETWARZANIA WIERZCHOŁKÓW (VERTEX): 3
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 128-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video, oraz sygnały Y, Pr i Pb/AV
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, CyberLink PowerDVD 5, Gigabyte V-tuner2, gry Thief: Deadly Shadows oraz Joint Operations: Typhoon Rising
DODATKOWE: moduł z wyjściami wideo



GV-NX66T128D.

# Gigabyte **GeForce 6600 GT (AGP I PCI-X)**

**W poprzednim numerze Mike-L opisywał kilka kart zbudowanych przy wykorzystaniu akceleratorów Nvidia GeForce 6600 GT, przeznaczonych do platform AGP 8x i PCI Express 16x. W tym numerze zajął się kartami z segmentu „Entry Level" (najtańszych kart graficznych nowej generacji), ja zaś przedstawię wam dwie karty Gigabyte.**

**GV-N66T128D** i GV-NX66T128D to wykorzystujący obecnie najbardziej opłacalny pod względem stosunku wydajności do ceny akcelerator zaprojektowany przez Nvidię, a mianowicie GeForce 6600 GT. Pierwszy z nich współpracuje z płytami głównymi posiadającymi złącze AGP 8x. To o nią można rozszerzyć posiadany od kilku lat komputer i sprawić, by zajaśniał nowym blaskiem gier wykorzystujących większość najnowocześniejszych nowinek w dziedzinie grafiki 3D. **Pełne spektrum efektów Pixel i Vertex Shader 3.0**, a na dodatek możliwość grania w wysokich rozdzielczościach z wykorzystaniem filtrów antyaliasingu i anizotropowego. Karty te z racji sporego poboru energii, któremu nie podoła leciwe AGP, muszą być zasilane dodatkowym pasmem z zasilacza (gniazdo Molex).

Wersja PCI Express nie potrzebuje zastosowanego w poprzedniej konstrukcji mostka HSI (High Speed Interconnect) oraz dodatkowego zasilania, przez co wygląda jakby „skromniej". Tak naprawdę jednak ma nawet większe możliwości, gdyż przy podobnym poziomie chłodzenia można ją podkręcić o kilka procent więcej, a na dodatek po zastosowaniu bliźniaczej karty oraz odpowiedniej płyty głównej można połączyć dwa akceleratory w trybie **SLI (Scalable Link Interface)**, co niemal podwaja wydajność w grafice 3D.

O wydajności najwięcej powie tabelka, a ja z własnej strony mogę dodać, że jest po prostu wystarczająca. Jeśli jednak macie ogromny monitor (20-21") lub musicie po prostu grać w rozdzielczości 1600 x 1200 z włączonymi wszystkimi „bajerami", niestety karty te was nie zadowolą, gdyż tego typu parametry oferują jedynie najdroższe akceleratory lub karty w tandemie (SLI).

Do obydwu kart dołączono pakiet podstawowego oprogramowania, w którym zawierają się też sterowniki do popularnych systemów operacyjnych oraz moduł rozdzielający obraz wideo na wyjścia, takie jak S-Video, oraz sygnały Y, Pr i Pb/AV. Nie zapomniano także o grach - w wersji AGP otrzymujemy grę Spell Force, a PCI-X - Thief: Deadly Shadows oraz Joint Operations: Typhoon Rising.

Tak jak kolega Mike-L, polecam tego typu karty każdemu, gdyż zapewniają bardzo przyzwoitą wydajność w grach przy niezłej cenie – ja już się do takiej przymierzam. **|CDA|**

| | Gigabyte GV-N66T128D | Gigabyte GV-N66T128D | Gigabyte GV-NX66t128D | Gigabyte GV-NX66t128D |
|---|---|---|---|---|
| | Standard | 4 Antyalias/8 Anizo | Standard | 4 Antyalias/8 Anizo |
| 3DMark 2001 SE | 16139 | 13213 | 19308 | 14719 |
| 3DMark 03 | 8667 | 4301 | 8797 | 4569 |
| 3DMark 05 | 3416 | 2174 | 3643 | 2683 |
| UT 2003 - 1600 (Flyby/ Botmatch) | 179,60/76,99 | 70,30/53,88 | 178,57/87,08 | 64,50/50,85 |
| Codecreatures | 4695 | 1998 | 4661 | 2157 |
| X-2 The Threat (1600) | 45.828 | 25.573 | 49.822 | 50.847 |
| Aquamark 3 (FPS) | 55.081 | 42.86 | 59.99 | 44.79 |
| Doom 3 (Med/High/Ultra) | 76,8/76,2/67,6 | 67,5/55,3/37,01 | 102,9/100,3/84,5 | 80,7/60,8/39,7 |
| Farcry (1024/1600 Max Detail) | 46,13/41,95 | 25,03/14,01 | 63,41/43,83 | 38,9/18,02 |

**GV-N66T128D**

⊕ wysoka wydajność we wszystkich grach
⊕ przyzwoita cena
⊖ cena mogłaby być niższa ;-)

POWER 7 | DODATKI 3 | ECO 7

www.gigabyte.pl

**GV-NX66T128D**

⊕ wysoka wydajność we wszystkich grach
⊕ nie potrzebuje dodatkowego zasilania
⊕ może pracować w tandemie (SLI)
⊖ cena mogłaby być niższa ;-)

POWER 7 | DODATKI 4 | ECO 8

www.gigabyte.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 9.99 euro (w Niemczech), 40 zł (Pronox, www.pronox.com.pl)
- DOSTARCZYŁ: EuroBizz Marketing, Holstenstrasse 13-15, D-24103 Kiel, Germany
- WWW.EUROBIZZ.DE/BATTERYLIFE.HTML

**DANE TECHNICZNE**
WYMIARY: 50 x 30 mm (w blistrze)
PRZEZNACZENIE: akumulatory telefonów i komputerów PDA
CZAS AKTYWACJI: 4-5 cykli praca-ładowanie



**DANE TECHNICZNE**
TEORETYCZNE PRZYSPIESZENIE ŁADOWANIA: około 40% (zależy od telefonu i akumulatora)
TEORETYCZNE PRZEDŁUŻENIE CZASU PRACY: około 30% (zależy od telefonu i akumulatora)
DODATKOWE: brak

Naklejka działa. To nie sugestia.

# BatteryLife Activator

**Czy zdarzyła się wam sytuacja, gdy trzeba było szybko naładować akumulator w telefonie komórkowym, a operacja trwa zwykle 2-3 godziny – do tego już po 3 dniach rozładowywała się bateria i nie mogliście się skontaktować w pilnej sprawie?**

**Jeśli tak,** częściowym rozwiązaniem tych problemów powinna być naklejka zwana BatteryLife Activator. Tego typu „urządzenie" można kupić w blistrach, w których producent umieścił arkusik niemal idealnie dopasowany do większości akumulatorów do telefonów czy komputerów typu PDA, a do innych trzeba ją troszkę przyciąć. Naklejka charakteryzuje się chropowatą powierzchnią - mam nadzieję, że na zdjęciach widać to choć trochę.

Naklejkę umieszcza się na powierzchni akumulatora od strony telefonu – coś jak ekranowanie.

Producent zapewnia, że działanie da się zaobserwować po kilkakrotnym ładowaniu i rozładowaniu akumulatora (4-5 cykli). Ja pozwoliłem sobie na dwumiesięczne testy (10 cykli).

Okazało się, że mimo częściej wykonywanych telefonów, zabawy grami i SMS-owania, telefon działa tak samo długo jak przy oszczędnym użytkowaniu, a **akumulator od zera do pełnej pojemności ładuje się nie 110-120, tylko około 70-80 minut!** Przyznam, że konsultowałem się z osobami zajmującymi się fizyką i chemią zawodowo i doszliśmy do kilku teorii na temat działania naklejki. Nie przytoczę żadnej, gdyż nie mamy pewności, która jest najbliższa prawdy, jednak działanie tego dodatku potwierdzam.

BatteryLife Activator nie jest zbyt tani, gdyż za niewiele wyższą cenę można zakupić dodatkowy akumulator do telefonu czy PDA (ceny jednak bywają różne), ale wybór jak zawsze należy do czytelnika. |**CDA**|

**BatteryLife Activator**

| Ocena | |
|---|---|
| POWER | 8 |
| DODATKI | 0 |
| CDA | 7 |

+ rzeczywiście działa
+ szybsze ładowanie akumulatora i dłuższa praca urządzenia
– nie pasuje do wszystkich akumulatorów (często trzeba przyciąć)

www.batterylife.de

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

# PRENUMERATA TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

## wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action **z CD** w cenie 174 zł
**z DVD** w cenie 190 zł
Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
**i dostaniesz PREZENT**

## wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action **z CD** w cenie 99 zł
**z DVD** w cenie 108 zł
Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
**oszczędzasz 12 zł**

## wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 290 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 306 zł
Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
**oszczędzasz aż 134,80 zł**
**i dostaniesz PREZENT**

## wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 149 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 156 zł
Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
**oszczędzasz 63,40 zł**

**PC Format** to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

## PREZENTY DLA 120 PIERWSZYCH OSÓB, SPIESZ SIE Z ZAMÓWIENIEM!

**Fundatorem nagród jest Wydawnictwo MIKOM**
www.mikom.pl
ul. Żegoty 9, 02-263 Warszawa
tel. 22/ 886 62 43
zamowienia@mikom.pl

**Najlepsze książki informatyczne dla początkujących i profesjonalistów. Języki i techniki programowania, biblioteki programów, systemy operacyjne, sieci komputerowe oraz rozwiązywanie problemów technicznych.**

Programowanie

### PROGRAMOWANIE GIER DLA NASTOLATKÓW

Dowiedz się, jak stworzyć swoją pierwszą grę komputerową! Jeśli chcesz wskoczyć w świat programowania gier komputerowych, znalazłeś doskonałą książkę! Programowanie gier dla nastolatków nie wymaga żadnego doświadczenia w programowaniu - wszystkiego można się tu nauczyć od podstaw. Autor naucza w łatwym języku programowania gier, Blitz Basic. Czytając kolejne rozdziały dowiesz sie wszystkiego na temat tworzenia pełnowartościowej gry. W książce omówiono grafikę, animację, dźwięk oraz muzykę, a także sztuczną inteligencję. Pod koniec lektury gotowa będzie już Twoja pierwsza gra! Programowanie gier nie musi być trudne. Jeden egzemplarz tej książki i ciekawość to doskonały zadatek na początek tej przygody.

EC

### ENCYKLOPEDIA

Najnowsza edycja słownika firmy Microsoft w wersji angielsko-polskiej obejmuje ponad 8 tysięcy terminów komputerowych dotyczących oprogramowania, sprzętu, grafiki, Internetu, standardów przetwarzania informacji, gier, itp. Opisy są wyczerpujące, często uzupełnione ilustracjami. Jest to pierwsza na naszym rynku tak duża encyklopedia informatyczna. Polska edycja słownika zawiera obszerny skorowidz terminów polskich z odwołaniem się do odpowiednich pojęć omówionych w słowniku Microsoftu. Takie podejście umożliwia wprowadzenie obszernej polskiej terminologii, co jest istotne szczególnie tam, gdzie nie ma jednoznacznego polskiego przekładu.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ____ w cenie ____

Wybieram następujący prezent: Programowanie gier dla nastolatków ☐ Encyklopedia ☐
oferta marzec 2005

Zamawiam numery archiwalne
Prenumeratę proszę wysłać na adres:
Imię i nazwisko lub nazwa firmy
Ulica, numer domu, numer mieszkania
Kod pocztowy Miejscowość Kraj
Telefon kontaktowy e-mail
☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ____
podpis

Należność ureguluję:
☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
☐ Kartą kredytową:
☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard
Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ____

### ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu. 5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36

**REKLAMACJE PŁYT CD** prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

**NUMERY ARCHIWALNE** można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

**FAKTURY VAT** wystawiamy na wyraźne życzenie.

**PRENUMERATA w RUCH SA:** wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

**GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU**

# Mobilne granie

mobila
www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM Plus, Era, Idea, HEYAH, SAMI SWOI

## tapety sms 7365 3,66 zł nokia, samsung, motorola, sony ericsson, siemens

chcesz pobrać kolorową tapetę wyślij SMS o treści: AA22.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer tapety).numer telefonu ...mego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

## nowość! Pokręcone dźwięki

### prawdziwa muzYkA w Twoim telefonie

AA22.035858 Damski kaszel
AA22.035857 Całus 2
AA22.035855 Nie nie nie
AA22.035872 Jazzowa zbiórka
AA22.035871 Trąbka gra pobudkę
AA22.035867 Kompletny odlot
AA22.035866 Funky beat
AA22.035864 Zegar z kukułka
AA22.035863 Transmisja z kosmosu
AA22.035861 Rozsypane szkło
AA22.035860 Werble marszowe

AA22.036042 Dzwony w kościele
AA22.036041 Dzwonek rowerowy
AA22.035880 Alarm
AA22.036053 Szympans
AA22.036052 Silnik v6
AA22.036049 Krowa
AA22.036048 Koty w marcu
AA22.036047 Konik polny
AA22.036045 Kogut
AA22.036044 Klakson
AA22.036043 Elektroniczny budzik

Jeśli chcesz pobrać dzwonek w formacie **REAL TON** wyślij SMS z kodem dzwonka np. AA22.043567 pod numer 7965 (koszt 10,98 zł brutto/9 zł netto). Uwaga! Dzwonki w formacie **REAL TON** dostępne są tylko na następujące modele telefonów: NOKIA 3650, 3300, 5140, 6230, 6650, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7650, 7700, 9500, N-GAGE, N-GAGEQD; SONY ERICSON P800 I P900, SIEMENS SL55. Przed pobraniem dzwonka upewnij się czy masz skonfigurowane połączenie WAP i Twój telefon odtwarza dzwonki w formacie REAL TON

## logosy sms 7265/2,44 zł NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ERICSSON

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer loga), Motorola wyślij AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer loga), Siemens wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. Usługa dostepna dla wybranych modeli tenefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

## dzwonki monofoniczne sms 7265 2,44 zł polifoniczne sms 7365 3,66 zł

...masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer dzwonka), Motorola wyślij AA22.M(numer dzwonka), Sony Ericsson i Ericsson ...AA22.E(numer dzwonka), Siemens wyślij AA22.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: ...2.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7365 (koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek ...memu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351.
...onki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS.
...wonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcją WAP.
...dy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

| ...no | poli | top superhity |
|---|---|---|
| ...2.033976 | AA22.033226 | Danzel, Pump it up |
| ...2.033172 | AA22.031725 | Ivan i Delfin, Jej czarne oczy |
| ...2.032390 | AA22.034484 | Mandaryna, Here I go again |
| ...2.034178 | AA22.034189 | Erik Prydz, Call On Me |
| ...2.033835 | AA22.033873 | Aventura, Obsesion |
| ...2.033021 | AA22.034493 | O-zone, Dragostea din tei |
| ...2.032772 | AA22.032789 | ATB, Ecstasy |
| ...2.034120 | AA22.034492 | O-Zone, Despre Tine |
| ...2.033731 | AA22.033732 | Kombi, Sen sie spełni |
| ...2.030593 | AA22.030594 | Virgin, Dżaga |
| ...2.034219 | AA22.034224 | Rocky IV, Eye of the Tiger |
| ...2.035312 | AA22.035313 | Tiesto, Traffic |
| ...2.034218 | AA22.034226 | Gliniarz z Beverly Hills |
| ...2.035441 | AA22.035464 | Liber & Doniu & Kombii, Rendez Vous |
| ...2.032242 | AA22.032261 | K. Krawczyk & E. Bartosiewicz, Trudno tak |
| ...2.035553 | AA22.034464 | Groove Coverage, Runaway |
| ...2.031784 | AA22.031809 | Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla |
| ...2.034174 | AA22.034187 | Rammstien, Amerika |
| ...2.024677 | AA22.029563 | Jeden Osiem L, Jak zapomnieć |

| mono | poli | mobila poleca |
|---|---|---|
| AA22.036119 | AA22.036122 | Ice MC, It's A Miracle (Bring That Beat Back) |
| AA22.036120 | AA22.036123 | Master Blaster, Dial My Number |
| AA22.035988 | AA22.036000 | The Rasmus, Liquid |
| AA22.036087 | AA22.036103 | Prodigy, Hot Ride |
| AA22.036078 | AA22.036091 | Eminem, Like Toy Soldiers |
| AA22.036108 | AA22.036115 | Papa Roach, Scars |
| AA22.036071 | AA22.036088 | Michael Gray, The Weekend |
| AA22.034851 | AA22.036004 | Uniting Nation, Out Of Touch |
| AA22.035904 | AA22.035912 | Geri Halliwell, Ride It |
| AA22.035516 | AA22.035526 | Gwen Stefani, What You Waiting For? |
| AA22.035197 | AA22.035203 | Tom Jones, Delilah |
| AA22.010049 | AA22.028411 | Las Ketchup, Asereje |
| AA22.035534 | AA22.035537 | Stonebridge, Put em High |
| AA22.035199 | AA22.035205 | Trzeci Wymiar, Zapomnij o tym |
| AA22.036002 | AA22.036003 | Talib Kweli , I try |
| AA22.033837 | AA22.034598 | Natasha Bedingfield, These Words |
| AA22.033957 | AA22.033967 | Scooter ,Shake that |
| AA22.035916 | AA22.035921 | Sidney Polak, Butelki |
| AA22.033693 | AA22.033696 | Monika Brodka, Ten |

| mono | poli | karnawałowe hity |
|---|---|---|
| AA22.036233 | AA22.036250 | K-Maro, Crazy |
| AA22.036246 | AA22.036256 | Sistars, My Music |
| AA22.036267 | AA22.036268 | Danzel,You are all of that |
| AA22.035906 | AA22.035914 | Nelly feat Tim McGraw, Over and Over |
| AA22.035780 | AA22.035792 | 3 of a Kind, Baby Cakes |
| AA22.034180 | AA22.034191 | Lutricia McNeal, Promise Me |
| AA22.035977 | AA22.035989 | Jeden Osiem L, Kiedyś było inaczej |
| AA22.034849 | AA22.034927 | ATB, Here With Me |
| AA22.035597 | AA22.035641 | ATC, All Around The World (la la la la) |
| AA22.033953 | AA22.033964 | Bluelagoon, Break my stride |
| AA22.035595 | AA22.034514 | Vengaboys, We Are Going To Ibiza |
| AA22.035782 | AA22.035794 | Destyny's Child, Lose My Breath |
| AA22.035431 | AA22.035455 | Fatboy Slim, The Joker |
| AA22.036002 | AA22.036003 | Talib Kweli, I Try |
| AA22.035266 | AA22.035306 | Blue, Curatin Falls |
| AA22.035778 | AA22.035709 | Afroman, Because I Got High |
| AA22.034901 | AA22.034978 | Xzibit, Hey Now (Mean Muggin) |
| AA22.035584 | AA22.034502 | Sylver, Love Is An Angel |
| AA22.035515 | AA22.035525 | Emi, Tylko ciebie chcę |

## chcesz mieć oryginalną tapetę ze swoim imieniem

WYBRANE MODELE
NOKIA, SAMSUNG, SONY ERICSSON, SIEMENS, MOTOROLA

Wyślij SMS na numer **7365** o treści: **TTCA.nazwa tapety.podpis** np.: TTCA.BUZ.ANIA. Możesz też wysłać życzenia świąteczne do przyjaciół albo zrobić komuś tekstową niespodziankę! Wpisz w treści SMS-a: **kod tapety.numer telefonu znajomego.twoj tekst** np.: TTCA.BUZ.601123123.Twoja JOLA.

TTCA.BUZ TTCA.FUN TTCA.GUM TTCA.DRA TTCA.DIA TTCA.ZIE

...WAGA! Twój tekst lub podpis może zawierać maksymalnie 20 znaków, liczą się także spacje, kropki i przecinki. ...ie używaj polskich znaków (ź, ć, ę itp.). Koszt SMS-a 3zł netto/ 3,66 zł brutto.

**7265** koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto **7365** koszt 3 zł netto, 3,66 zł brutto

...ietaj aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety, gry java lub real tona sprawdzić czy masz skonfigurowane połączenie WAP (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

# ACTION REDACTION

SMUGGLER — Born to be Shamed! — Established 1996

**Hejka!**
**Za miesiąc szykuję dla was w tej rubryce bardzo miłą niespodziankę. I żeby podkręcić napięcie, nie powiem już nic więcej poza „zapraszam do lektury"!**

## Impresje

*Byłem niedawno na wrocławskiej giełdzie i wiecie, co? Piraci pokazują CDA jako źródło informacji o ich grach.*

Współczuję im, bo zanim klient dobrnie do końca recenzji, mija z godzina, więc w ten sposób zmniejszamy im liczbę potencjalnych nabywców. Czyli krótko mówiąc - zwalczamy piractwo. Taki nasz szatański plan.

*Prawie wszyscy je mają. Ciekawe co tam takiego jest że ich krytykujecie a oni was kupują:)*

Teksty, panie, teksty. Bo chyba nie pełne wersje. :) Chociaż widziałem i „spiratowane" premiery z CDA (cracker się bardzo musiał namęczyć, szukając zabezpieczeń, których nie było...).

*Byłem też koło waszej redakcji. Mam jedno pytanie. A mianowicie gdzie macie tam wejście? (Nie to żebym chciał tam włazić) Wspinacie się po tych ścianach czy co?*

Zwróć uwagę na taki duży otwór w ścianie, obok numeru 6. Ludzie bywali w świecie nazywają je „drzwiami". Test it!

*Widziałem też tam jakiegoś starego dziada stojącego pod waszą redakcją. Czyż był byś to ty Smugi? Jeśli karmił przy tym kostkami cukru jakiegoś młodego osiołka - to byłem ja. Mam nadzieję, że cukier smakował.*

*I to wszystko.*

WYLI

Wyli, wyli i sobie poszli. Czyli jak pewien koncert podsumowała moja żona.

## Jush wiem!!!

*Domyśliłem się dlaczego Smuggler stał się mniej chamski! Otóż, proszę o 5 minutek... Fani CD-Action dzielą się na dwie grupy:*
*1. Ci mówią, że CD-Action straciło klimat itp., itd.*
*2. Ci natomiast mówią, że Smuggler odpowiada zbyt chamsko i źle odnosi się do czytelników.*
*Obydwie grupy zaciekle walczyły ze sobą, lecz Smugg bardziej skłaniał się w stronę tej 1 grupy. Odpowiadał chamsko, z humorem, dowcipnie. To się podobało większości czytelników. Lecz ta druga grupa bynajmniej wzrosła w siłę i nasłała tyle listów i maili, że Smugg zaczął poważniej pisać na listy. Teraz 1 grupa jest bardzo zdenerwowana tą sytuacją i chyba postanawia kontratakować. Bynajmniej bitwa jest wygrana, lecz nie wojna!!! (jest fanem chamskich i dowcipnych odpowiedzi). BĘDZIEMY WALCZYĆ!!!*

Fawer

## *Myśl miesiąca:*

*Nie myśl o tym, co robisz - rób to, o czym myślisz. :)*

Czyli krótko mówiąc: jestem pomiędzy młotami a kowadłem?

## Krótka Piłka

*Krótka Piłka - moim zdaniem dział nieco mijający się z celem. Recenzje na kilka wersów są według mnie zaniżaniem poziomu pisma. Wiem, wiem - możliwe, że recki, które znajdują się w Waszej „Krótkiej Piłce" są na poziomie, ale... Przecież o każdej grze można napisać przynajmniej stronkę nie zmuszając się do tego, nawet w wypadku gry, w którą pewnie nie dane będzie zagrać żadnemu z czytelników (a jednak - ja regularnie w WCS 04). Radzę się nad tym zastanowić, do niczego nie chcę namawiać, ale bardzo lubię czytać taką prawdziwą porządną recenzję 2-3, odczucia autora, opis gry, recenzja właściwa (walory, minusy gry) itd. a nieco mniej podobają mi się „grudniowe" minirecenzje.*

Słuchaj, jestem ci gotów zrecenzować Tetrisa choćby na 6 stron. Naprawdę - żaden problem. Mogę lać wodę na dowolny temat i w niemal dowolnej objętości, szczególnie jak jeszcze za to płacą. :P Pytanie tylko - czy warto? Czy warto zajmować wiele miejsca na gry, które są po prostu cienkie i które możesz często ukończyć/wykasować szybciej, niż przeczytasz ich recenzję? Na gry, które pewnie nigdy nie będą sprzedawane w Polsce, a jak będą i tak niemal nikt ich nie kupi? Wybór jest taki: albo zmarnujemy na cieniutkie lub niszowe gry 4-6 stron w CDA, które to w większości i tak szybko przewrócicie („eee, cienizna jakaś"), albo nie napiszemy o nich wcale (a wtedy ktoś może taką niechcący kupić i potem żałować), albo podsumujemy je w paru zdaniach, opisując to wszystko, co jest w nich godne wzmianki. I tak właśnie robimy, bo staramy się wam pokazać WSZYSTKO, co ostatnimi czasy pojawiło się na rynku.

*(...) Gdzie coś dla internautów, programistów-amatorów etc.? Fakt - gry są i powinny być w CDA tematem przewodnim, ale myślę, że zapominać o reszcie również nie można i dlatego zwracam się o dodatkowe parę stronek na coś bardziej twórczego! Dawniej dzięki kursom nauczyłem się biegle HTML-a, a także podstaw Pascala i PHP - czekam na coś nowego Panowie...*

Avistack

Jak znów będziemy mieli 200 stron, może do tego wrócimy. Póki co koncentrujemy się na grach i sprawach bezpośrednio z nimi związanymi. Swoją drogą, jak mieliśmy te 200 stron i dawaliśmy kursy itd., ludzie się burzyli...

## SCHWYTANE W SIECI

CZYLI TO, CO LUDZIE PISZĄ O CDA W SIECI. BEZ CENZURY, BEZ KOREKTY, A CZASEM I BEZ SENSU.

### Magia CDA

*•thevon: No nie, chciałem sobie trochę kasy oszczędzić, ale nieeee. To było silniejsze ode mnie, qrde wytrzymałem tylko ponad tydzień i tak musiałem kupić nowy CDA. Po prostu CDA ma to coś... i musisz je mieć.*

*•ick8: Siedziałem z cda w kiblu i zapomniałem o całym świecie. Ustawiła się mała kolejka. 4 osoby... ;D*

*•hirel: Na gierki na razie nie mam czasu, ale zagram na pewno (...) Dzięki CDA. Będę miał co robić jak będę bezrobotny po studiach.*

*•Janek: Czekam na nowego CDA, wtedy też będzie wywiadówka, więc będzie czym leczyć rany ;P*

### ... i AR.

*•Mr. Dizu: Odkąd zacząłem czytać AR, życie się zmieniło me!*

Składnia też pokićkała się lekko tak. To pewnie Allora wpływ jest, on szyk zdań lubi taki. Yodę pozdrów też od nas!

*Zacząłem wygrywać każdą kłótnię! Niektórzy mówili o mnie: Adept Smugglerowski. Czas jakiś temu zacząłem sam pisać. Najpierw recenzje, później arty, wiersze. Przez CDA zacząłem czytać książki.*

No tak - znowu wszystko przez nas! To już zaczyna być irytujące!

*Nie wiem czemu przez CDA, ale naprawdę! Przez CDA zostałem metalem.*

Eeee... Metal? To ten, co ma zakuty łeb? :)

*Niedługo może cosik napiszę do CDA, wytrudzę się, ale to zrobię! Następnie podbiję świat!!! Buhahahahahahaha...*

Hehehe, po lekturze Słowniczka wykrzykników nie postawił. Cwana bestia!

### Antyfani i anty-antyfani

*•CDA stawia na młodych - daje kolorowe obrazki*

Konkurencja naturalnie tylko czarno-białe, artystyczne!

*i inne jakże pociągające błyskotki. Poza tym dba o to, żeby młodzi nie wiedzieli, że to gazetka dla, co tu dużo gadać, dzieci, poprzez sporadyczne stosowanie trudnych słów i łacińskich sentencji.*

LOL! A dla przykładu „Elementarz" to tak naprawdę poradnik dla studiujących fizykę kwantową, ale ukrywają to poprzez stosowanie dużej liczby prostych słów. :) Czego to ci antyfani nie wymyślą... Swoją drogą, ostatnio dostaliśmy pracę magisterską (dodam, że łaskawym okiem spojrzał na nią prof. Miodek) o słownictwie w pismach o grach, w którym autor bazował na CDA i Clicku. I wiecie, co wam powiem po jej lekturze? Dowartościowałem się. Nawet nie wiedziałem, że tacy mądrzy jesteśmy i tak skomplikowanych form frazeologicznych używamy i w ogóle...

*Prawda wychodzi, gdy w recenzji gry Paradoxu (któraś tam Europa Univ.) czytam tekst: „nudne jak aplikacja biurowa; brzydka grafika". A idź se panie recenzencie pograj w „Cyberstrzelanie w trójwymiarowych lochach z super-akcelerowanym pixel shadingiem III", a potem dobranocka i spać.*

No pewnie. Trzeba się było zachwycić wspaniałą grafiką, by Mastah mógł wytknąć, że „recenzent to lama, bo grafika jest dla niego najważniejsza w tej złożonej strategii. No i się do tego nie zna, bo przeca grafika tam była kiepska jak w Excelu". I nie ma to, jak wyrokować z mięsem pół zdania z całej recenzji i na tej podstawie wyrokować...

*•rask: Nie chcę być złośliwy, ale osobiście uważam że warto czasami się dowiedzieć paru faktów zanim zacznie się wyjeżdżać z paranoicznymi teoriami które obawiam się są raczej bezpod-*

li, że CDA jest pismem o wszystkim i dla wszystkich, a przecież „jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego". Tjaaaa...

## Góró Meditation

***Mam 12 lat (...) i jestem zapalonym graczem.***

Nie trzeba było grać tak blisko grzejnika... Jeśli grasz w przygodówki, wykonaj „użyj GAŚNICA na GRACZ". Jak w FPS, przygotuj się do respawnu. Jak w RPG, rzuć K30 i porównaj wynik z parametrem LUCK. Jak w RTS-y, włącz aktywną pauzę i poszukaj wody. Jak w symulatory, nadaj sygnał 'mayday, mayday, mayday'. Jeśli w platformówki - zrób „dżampa" po straż pożarną. :)

***Niestety jak większość ludzi nie stać mnie aby kupować co tydzień nową grę. Chciałbym pokazać swój talent do pisanie recenzji (...) PS. Prosiłbym o szybką odpowiedź. Z gury dziękuje.***

*Tychowicz*

Panowie, czy mając 12-13 lat zgłaszacie się do policji (bo lubicie sobie postrzelać i powalić ludzi pałami po plecach), czy w charakterze lekarza (bo lubicie się „bawić w doktora" i patrzeć „co człowiek ma w środku"?) itd. Nie. Bo wiecie, że jesteście jeszcze za młodzi i nie posiadacie odpowiednich umiejętności/kwalifikacji do pełnienia owego zawodu. Czemu więc macie to rozkoszne przekonanie, że „pisać (recenzje) każdy może"? Znaczy się - faktycznie może. Tylko czemu od razu do zawodowego pisma? Hę? Uważasz, że w tym wieku piszesz już na profesjonalnym poziomie? Że 100,000 ludzi wyda kasę, by to poczytać? No bez urazy, ale chyba ciut za szybko...

I między nami, motywacja typu „bo dostanę wtedy gry za darmo", podobnie jak „gura" i tym podobne kwiatki od razu dyskwalifikuje takiego kandydata na tekściarza - by było jasne, niezależnie zresztą od wieku. A propos wieku - pomijając jakowychś geniuszy, ślijcie nam swoje teksty, jak macie ukończone 16 lat... tak będzie lepiej i z przyczyn prawnych, i literackich.

## Ladies' SEKSizm Corner

***Chodzi o SEKSIZM, który w dość prymitywnej i stereotypowej wersji zagościł na waszych łamach w numerze (12/2004). Może po prostu mam zły dzień, że tak mnie to ruszyło (w sumie, w relacji z jakiś targów, teraz nie pamiętam w którym numerze, a szukać się mnie nie chce, wśród fotek przeważały hostessy w „odpowiednich" wdziankach. Wydaje się mnie, że są i „ciekawsze" tematy do fotografowania na targach komputerowych niż porozbierane kobiety).***

To prawda - są ciekawsze tematy niż wpół ubrane kobiety - całkowicie porozbierane kobiety. Ale tych nam pokazywać nie wolno. :) A tak serio - nic nie poradzimy, że większość gier reklamowanych jest m.in. za pomocą owych długonogich i skąpo odzianych. Gdybyśmy ich NIE fotografowali, to by była manipulacja, bo byśmy udawali, że takie tendencje w tej branży nie istnieją. Nic nie poradzimy, że większość graczy to faceci, a co przyciąga wzrok faceta, chyba wiadomo.

***Ale wracając do meritum. W Action Redaction w rzeczonym numerze (12/2004) w Furious Ladies Corner list niejakiej Kasi. W pierwszym komentarzu czytamy: 'Przefarbuj włosy'. „Piękne" odniesienie do stereotypu blondynki.***

Uważasz, że blondynki są głupie? Bo my nie! Tym niemniej są takowe stereotypy jak „głupie blondynki/policjanci", „skąpi Szkoci" itd. i na ich bazie jest sporo fajnych (i niefajnych) dowcipów. Dlaczego mamy udawać, że nas nie bawią, skoro (zwykle) bawią? Na pocieszenie - możesz wszem i wobec mówić, że jestem głupi jak ćwierć blondynki. Nie obrażę się ani trochę. Bo i tak mam większy biust! :P

***Nic dodać, nic ująć. Z mojego punktu widzenia, raczej niskich lotów złośliwość, można to było zrobić bardziej finezyjnie i nie odnosząc się do seksistowskich schematów.***

Sorry, ale tu obowiązuje zasada „jaki list, taka odpowiedź". Gdyby owa lady zdobyła się na bardziej wyrafinowane zarzuty, ja wysiliłbym się na bardziej finezyjną odpowiedź. Pod tym względem i kobiety, i faceci są w AR w 100% równouprawnieni - wszyscy piszący brednie biorą po d... równo. Zapytaj Agacię... :)

***Podobnie w ostatnim komentarzu do listu Krukis te porównania kobiety do rosyjskiej ruletki: ( 'Albo pusta, albo wali w łeb bez litości' i flaszki: 'nawet czasem mają podobne kształty'. I po cóż to?)***

Po co mówić prawdę? Bo warto. :) Uważasz, że oba porównania kłamią?

***Druga rzecz, która mnie również ciut zbulwersowała, to pewne zdjęcie w Na luzie 12/04 (s. 125). Koleś rozmiarów XXXL i kobieta na basenie. Oraz podpis: 'Po czym poznać, że on jest bogaty?' Utrwalanie stereotypu, że kobietę interesują tylko pieniądze. Przykre. A nie lepsze byłoby zdjęcie w odwrotnej sytuacji? Ona w rozmiarze XXXL i podpis: 'Po czym poznać, że ona jest bogata?'***

Znajdź mi takie zdjęcie - opublikuję!

***Z tego co się orientuję, faceci bardziej lecą na kasę.***

Oooo... uważam, że akurat w tym przypadku to TY popadasz w seksizm, tylko w drugą stronę. Nie uważam, by którąś z płci była bardziej interesowna - po prostu zależy to od danej osoby, nie płci, więc zarzuty „faceci bardziej lecą na kasę", to Obraza Męskiego Rodu. Co ty na to?

***To takie moje drobne uwagi. Na zakończenie dodam dość patetycznie: macie jakiś udział (mniejszy, większy, zależy od indywidualnych osobników) w wychowywaniu młodego pokolenia (starszego już raczej wychować się nie da). Taki młody koleś, patrząc na zdjęcie opisane powyżej, dojdzie do wniosku, że np. kobietę można sobie kupić, tylko trzeba mieć dość funduszy.***

W NIEKTÓRYCH sytuacjach jest to prawda - ale obowiązująca także w drugą stronę, tzn. często można też sobie kupić niejednego faceta, tylko trzeba mieć kasę. Takie jest życie i cóż poradzisz?

***A kobieta to nie przedmiot tylko PODMIOT i zasługuje na PODMIOTOWE traktowanie.***

*Mishka*

Jak można sprowadzać kobietę do roli podmiotu? Fuj. Dla mnie kobieta to człowiek (a to brzmi dumnie... choć czasem ten człowiek jakoś mało inteligentny po ufarbowaniu włosów się robi). :P Taki sam jak ja (no, prawie - niech żyją te drobne różnice!!!) :) i należy go/ją traktować w taki sposób, jak sam chciałbym być traktowany...

## O spolszczeniach

***Piszę do Was, bo po lekturze jednego z artykułów w XIII numerze nie mogę już zdzierżyć! Graczem jestem od dobrych 15 - 20 lat (...), od czasu rozpoczęcia studiów mam na tyle kasy, że mogę sobie pozwolić na oryginalne gry. Teraz mam niecałą trzydziestkę na karku, w styczniu bronię doktorat, i tylko czekam, aż znowu będę sobie mógł spokojnie pograć... ;)***

***(...) Polonizacji po prostu nienawidzę. W grach, tak jak w filmach czy książkach, najważniejszy jest dla mnie KLIMAT. Spójność treści z tym, co widać na ekranie, z przedstawionym światem i jego bohaterami. Może za dużo już w swoim życiu przeczytałem i obejrzałem, może już jestem za stary, zgredzieję i staje się coraz bardziej wyczulony na zgrzyty... Nie wiem, ale lektura artykułu pt. „Dole i niedole tłumacza gier komputerowych" poruszyła mnie do tego stopnia, że zasiadłem przed klawiaturą, żeby poużywać innych klawiszy niż tylko W-S-A-D ;).***

Co takiego? To tam są jeszcze jakieś inne klawisze? Po co?! :)

***No przecież to się po prostu włos jeży na głowie, kiedy się czyta, że tłumacze najczęściej nie mają w ogóle szansy zobaczyć, w jakim kontekście znajduje się dana, tłumaczona przez nich wypowiedź. To, że w podobnej sytuacji są także aktorzy, czytający tekst do dubbingu, to już mi się nie mieści w głowie (nawet teraz,***

***stawne. (...) Podziwiam to pismo za to że w przeciwieństwie do czasopism „kultowych" potrafi dostrzec kiedy trzeba się zmienić, ale nie zmienia się na tyle żeby stracić charakter (...). A to że inne czasopisma upadły nie jest winą CDA, tylko tego że nie potrafiły dotrzeć do odpowiedniej ilości czytelników, pomyśl że ktoś kto kupuje SS czy Reset dla tekstów przerzuca się na CDA i kupuje je dla płyt jest hmmm... ciekawy, ale sensu zbyt wiele nie zawiera.***

***•Deytonus: Już rozumiem wasze rozumowanie! Od tej chwili CDA ma wywalić wszystkie płyty i zwiększyć cenę, a połowę pisma przeznaczyć na screenshoty w niskiej rozdzielczości. Wtedy to ludzie będą kupować je dla tekstów i wtedy CDA nie będzie „be". A że przy tym upadnie i będzie je wspominać ledwie kilku maniaków - cóż ale będzie DOBRE!***

***•ŻENUJE mnie Cd-action z 4 czy 10 Cdekami i głupimi grami dla dzieci. Ale kupuje je mimo wszystko żeby zobaczyć co panowie z CDA mają do napisania o grach.***

Biedny zażenowany dorosły (z 14-16 lat?) człowiek. Gry dla dzieci? Hm, a co to nie są gry dla dzieci? Te z serii „ostry seks bez cenzury" czy może takie, w których ucinamy komuś łeb łopatą? Jak tak widzisz dorosłość, znaczy to, że nadal jesteś nader dziecinny...

***•ryu.x1: „ale kupuję je mimo wszystko żeby zobaczyć co panowie z CDA mają do napisania o grach" - nieźle - ja nie kupuję pisma które mi się nie podoba, tylko po to, żeby zobaczyć co mają w nim do napisania.***

Facet, nie oczekuj od antyfanów logiki. Co najwyżej antylogiki...

***•anno1503: Czy dawanie pełnej wersji oznacza, że jakość merytoryczna tekstu stanie się kiepska? Nie! A przeszkadza wam, że wasze ulubione pismo daje fajną gierkę? (...) Nie ma to jak mental Polaka - nigdy się nic nie podoba, jak za mało źle, jak za dużo też źle, tylko najlepiej na wszystko ponarzekać i zrzucić na państwo ;P!!!!***

***•jusef: Wkurzają mnie subiektywne opinie Smugglera. Ten typek nigdy nie ocenia niczego w sposób obiektywny, wszystko i wszystkich ocenia tylko ze swojego niskiego pułapu.***

No zobacz, mimo mego niskiego pułapu i tak patrzę na ciebie mocno z góry... Nic, tylko się załamać, nie?

***Można porównać go do człowieka epoki kamienia łupanego.***

No, z ryja, to i owszem, owszem, to niskie czółko, łapy, pazury, nie powiem... Ale niestety z IQ to jednak bliżej mi do ciebie niż jaskiniowca, nad czym bardzo boleję i obiecuję się rozwinąć intelektualnie. Są w końcu jakieś granice obciachu...

***•Colidor: Cóż... Smugga można porównać do człowieka epoki kamienia łupanego, owszem. Ty natomiast - patrząc na poziom Twej wypowiedzi - jesteś takowym.***

A ja powiem tylko, że mój ród tam się zaczął, Jusefie, gdzie twój skończył. (Unga, unga, mamucia noga!!!)

### Różności

Szkolne scenki

***•Samson: Dzisiaj w szkole mieliśmy cos w rodzaju „Lekcji bibliotecznej"... rozmawialiśmy o czasopismach i internecie. Pani mówi: 'opowiedzcie o swoich ulubionych czasopismach...' No to ja sie wyrywam: 'CD-Action...' P: 'To prawda, sama je lubię'. Mnie zamurowało... Potem naszkicowałem okładkę następnego CD_A. A na nim: pełne wersje Half-Life 2 i cos w tym stylu (to było przed XIII numerem). A pani na to: 'CO? HALF-LAJF DWA?! W nowym cda? Niemożliwe! Nie wiesz kiedy będzie?'***

Pozazdrościć nauczycielki...

***•DeLeilha: Szkoła. Korytarz. godzina 9.33. siedzę na schodach i czytam AR. Wtem podchodzi do mnie koleżanka i pyta, czy może się przysiąść. Wzruszam ramionami i odpowiadam, że jasna sprawa. Dziewczyna siada i z wyrazem***

**kiedy to piszę, już mnie znowu furia zaczyna trząść). Przykładowe (zacytowane w artykule) stwierdzenie producenta, że „wynajął studio od 15-stej" i nie ma czasu na takie szczegóły jak zarysowanie tłumaczowi kontekstu, mogę nazwać słowami, których stosowania netykieta raczej wyklucza. ;) ;) ;)**

Proszę pamiętać o tym, że EGM, świętym prawem felietonisty, czasem lekko przesadza dla „ujajenia" tekstu, więc akurat tego nie wziąłbym całkiem serio. Prawda jest taka, że terminy są dość napięte i czasem trzeba iść mocno na skróty - ale nie aż tak. :)

**Na marginesie - rubryka w Waszym CZASOPIŚMIE :D (nie gazecie! ;) ) dotycząca jakości polonizacji jest niezła, tylko co ona daje? Jeśli okaże się, że polonizacja jest do kitu, to przecież gracz, który chce w jakąś grę pograć i tak w naszym pięknym kraju nie ma wielu możliwości, żeby skombinować wersje angielskojęzyczną (o tym niżej).**

Choćby po to, by gracz wiedział, czy kupić, czy nie, i by partacze wiedzieli, że nie mogą partaczyć bezkarnie, bo zostaną wyśmiani, a ludzie ostrzeżeni przed nabywaniem ich „dzieła".

**(...) Co mnie, jako odbiorcy gotowego produktu (z ww. nalepka „Profesjonalna (...)"), za który płacę ciężkie pieniądze, obchodzi, że w „kodzie programu przewidziano miejsce na X liter, i ani jednej więcej"?**

W sumie nic. Ale warto wiedzieć, że tłumacz, który np. przekłada fachowy termin „oporopowrotnik" jako np. „odbijak", czasem może NIE być idiotą, tylko po prostu nie mieć innego wyjścia, bo programiści nie wpadli na to, że ich produkt może być tłumaczony na nieco bardziej rozwlekłe języki obce? Tłumaczowi też nie jest miło, jak wszyscy wieszają psy tylko na nim - czy zasłużył, czy nie.

**(...) Jeśli się nie potrafi czegoś zrobić naprawdę dobrze, to moim zdaniem nie powinno się tego ruszać w ogóle, a nie zrobić jako-tako, a resztę zwalić na brak czasu/brak możliwości.**

A to już „insza inszość". Ale czasem w życiu trzeba iść na rozmaite kompromisy. Prawda?

**Od kogo wyszło to, że gry mają być polonizowane? Skąd to się wzięło? Dlaczego jest taki duży nacisk na to, ze mają być polskie wersje? Dlatego, ze graczom nie chce się sięgnąć po słownik?**

Otóż to. I nie chce się im uczyć angielskiego. „Gracz jest wygodny, gracz żąda - gracz dostaje to, czego żąda, bo klient nasz pan i kochamy pieniądze, które ma chęć wydać" - to jest motto dystrybutorów... niekoniecznie tylko gier (zamiast gracz wstawcie „konsument wytwarzanych przez nas dóbr").

**To jest jakiś paradoks - weszliśmy do Unii, wszędzie się trąbi, że bez znajomości przynajmniej jednego języka obcego nie ma co liczyć na porządną prace - i równocześnie likwiduje się potężny bodziec, do tej nauki skłaniający. Wiem, co piszę, bo sam nauczyłem się podstaw angielskiego właśnie przy grach komputerowych (pamiętam do dziś, jak szukałem w słowniku znaczenie słowa „Cancel" ;) ).**

A ja na komiksach z Garfieldem i tekstowej grze Hobbit na Spectruma.

**W ogólniaku przechodziłem jakiegoś „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" na Amidze i sterczałem nad słownikiem, zdanie po zdaniu. Przecież obecnie jest o wiele więcej możliwości kontaktu z językiem angielskim niż wtedy, kiedy ja miałem tylko słownik do dyspozycji. Jest kablówka, satelity, radio, dziesiątki książek i gazet angielskojęzycznych, szkoły językowe rosną jak grzyby po deszczu - nie rozumiem, NO NIE ROZUMIEM po prostu, dlaczego w takich warunkach tak wielki nacisk kładzie się na polonizacje gier??? Czy ta grająca dziatwa jest już tak leniwa, ze nie chce jej się zwyczajnie ruszyć głową i dać coś z siebie?**

To jest jeden powód powstawania PL wersji. Ale jest i drugi, równie ważny, a może i ważniejszy. O nim za chwilę...

**I tu w końcu dochodzę do powodu, dla którego czuje się zaszczuty i w potrzasku.**

**Ano dlatego, że nie ma u nas (łatwej) możliwości zakupu wersji innej niż polska. Szlag mnie trafia, kiedy pojawia się kolejny tytuł, który chciałbym i mógłbym kupić (Gothic 1 i 2, Homeworld 2, Beyond Good and Evil, Bandits: Phoenix Rising, Warhammer 40000: DoW, żeby wymienić tylko kilka), ale jest on dostępny wyłącznie w polskiej wersji. I koniec, mur, związane ręce. „Przykro nam, nie sprowadzamy". Napaliłem się ostatnio na Armies of Exigo, ale po (pobieżnym) przejrzeniu Netu już dostrzegłem złowrogie „PL" na zdjęciu pudełka.**

Angielskie wersje można kupić via Internet. Tylko że odpowiednio droższe. Gra, która u nas kosztuje 80-150 zł, tam jest w sprzedaży za 40-50 euro. A czemu u nas jest taniej? Bo producenci wynegocjowali niższe ceny, ALE tylko pod warunkiem, że stworzą polskie wersje. Po to, by uniknąć sytuacji, że ktoś kupi w Polsce np. 1000 egz. gry po 100 zł, po czym opyli hurtem, np. Niemcom, po 150 zł, podczas gdy w sklepach gra jest po 50 E (czyli tak po 200). 150 000 zł do kieszeni. Żyć, nie umierać... A polską wersją Niemcy raczej zainteresowani nie będą. Proste.

**Jakie jest Wasze zdanie na temat lokalizacji gier w Polsce? Sądzicie, że są one potrzebne? Że gry wyłącznie w angielskiej wersji sprzedawałyby się gorzej? Hmmm, a może to był sposób na walkę z piractwem? Bo u pirata tylko po obcemu, więc kup oryginał i będziesz wszystko rozumiał? Może to stąd się wzięła plaga polonizacji...?**

Akurat piraci mają też w ofercie wersje PL... Im wsio ryba, jaką wersję sprzedadzą, byle kasa była.

**PS Aha, jeszcze taka złota myśl (może hasło miesiąca w AR? ;) ) - „Nowy sprzęt kupuje się po to, żeby stare gry wreszcie zaczęły porządnie działać!".**

**Piotr Kierzkowski**

Dobre! :) Faktem jest, że zaraz po pobliskim 'upgradzie' karty (i chyba procka) zamierzam raz jeszcze zaliczyć Far Cry'a, tym razem (w końcu!) na maksymalnym poziomie detali...

## Reakcje

**1. Odzew na list Modzia 01/05.**

**„Jakoś nie chce mi się wierzyć w to, że tak wielu osobom CDA zabierają rodzice"**

**To uwierz. W moim domu Smuggler awansował na coś w rodzaju przyjaciela rodziny. (Co Ty na to Smugg ? :)) Ostatnio zanim wróciłam ze szkoły moja rodzinka zdążyła wydobyć CDA ze skrzynki i pozbawić mnie możliwości rozerwania tej ślicznej, czarnej folii. :( Zgadnij z czego się naśmiewali. Z Ciebie. :) Przez cytat powyżej uznali, że są zjawiskiem paranormalnym. A później przez cały dzień średnio co godzinę słyszałam co chwila kogoś z nich: „To w końcu poważna rubryka jest!" i śmiech :) Jak to przejdzie w stan chroniczny to jak ja ich wyleczę?!**

**[???]**

Obawiam się, że to nieuleczalne i trzeba będzie ich uśpić... Na jakiś tydzień.

**2. Ladies' Corner 01/05**

**Pierwszą kwestią, jaką chciałbym poruszyć, jest ciągłe narzekanie Niewiast (tak, Smugg, ja też nie lubię słowa „kobieta" i raczej go nie używam),**

A ja tam lubię i używam, tak słowa jak i tego, co się pod nim kryje. :P

**że są dyskryminowane na łamach AR, zamykane w Ladies' Corner. Ależ drogie, kochane Panie, toż to nie jest żadne zamykanie! Rolę klatki pełni Panopticum/Frustrat Zone. Wspomniany Ladies' Corner jest piedestałem dla tak cudownych, niebiańskich istot, jakimi Wy, piękne Panie, jesteście. Zali nie jest scena w teatrze strefą wydzieloną? Także jest z onym Kącikiem Pań. Jest to scena, wywyższenie, aby Was wyróżnić spośród męskiego motłochu, drogie Panie! Po to, byście nie zostały zranione tudzież nie ubrudziły sobie sukien, kiedy Smuggler będzie obrzucał błotem bardzo brzydkich przedstawicieli płci brzydkiej.**

**Co do sprośnych dowcipów, których jest całkiem sporo, to Lonny miała rację. One zaciekawienia na twarzy kontempluje raz to okładkę pisemka, raz to moje ręce. Nie mogąc dłużej wytrzymać owego spojrzenia, daję jej CDA. (...)**

**Szkoła. Sala 111. godzina 9.45. siedzę na krześle i rozwiązuje zadania z matematyki. W tem czuje, że ktoś wbija mi coś ostrego w plecy. Odwracam się energicznie: to ona, „qmpela". Pytam zatem, czego chce. Słyszę odpowiedz: 'z***ste to pisemko'.**

**Szkoła. Korytarz. godzina 9.30. opieram się o poręcz i rozmawiam z kolegą. Nagle zjawia się „qmpela". Patrzę nań: pokazuje kumowi MOJE CDA. Nie wierzę: mizdrzy się do niego! A on się mizdrzy do niej!**

**Morał zwyczajowo trywialny (dziewczyny, uwaga!): pokazuj najpierw chłopakom - później koleżankom. (...)**

Tak, zdecydowanie najpierw chłopakom pokazujcie, popieram!

A tu fajny komentarz do informacji o tym, że na DVD będzie gra Paradise Cracked.

**•Bajt: Hehe, smuggler, nie musiałeś tak bezczelnie pisać, że ta gra 'Paradise' jest już scrackowana :)**

Było jeszcze trochę śmiechu, gdy na tymże samym forum autocenzura automatycznie wycinała słowo CRACK z postów, zatem przez jakiś czas ludzie się głowili – co to za gra, te PARADISE ED?!

## Plebiscyty

Internauci lubią sobie robić rozmaite plebiscyty. Jednym z popularniejszych jest wybór gry miesiąca, a raz w roku - gry roku (cóż za zbieg okoliczności!). Oto wynik plebiscytu wśród forumowiczów GOL-a. Co prawda, głosowało nie za wiele luda - no ale tak czy siak takowe plebiscyty to tylko zabawa. Tak też radzę traktować te (i następne) wyniki. No, to bawmy się...

1. BloodRayne [CDA]
2. Chrome [CDA]
3. Deus Ex [CDA]
4. Gothic
5. Spellforce
6. Warcraft 2 - [CDA]
7. Postal 2
8. Hitman: Codename 47 [CDA]
9. Homeworld [CDA]
10. SWAT 3 [CDA]
11. Desert Rats... [CDA]
12. The Suffering [CDA]

Łatwo sprawdzić, że trzy pierwsze miejsca należą do CDA, a w finalnej dwunastce mamy aż 9 gier (a w dziesiątce 7). Not bad, not bad! Ba(d) - to nawet 'very well'! Jak zawsze w takiej sytuacji, takowe wyniki dedykujemy tym, którzy jojczą, że CDA daje kiepskie gry!

Z kolei plebiscyt przeprowadzony wśród odwiedzających naszą stronę WWW (ale dotyczący TYLKO gier zamieszczonych w CDA), w którym udział wzięło ładnych kilka tysięcy ludzi, dał następujące wyniki:

1. BloodRayne
2. Deus Ex
3. Chrome
4. Warcraft 2
5. Homeworld
6. The Suffering
7. Hitman: Codename 47
8. Worms Armageddon
9. Desert Rats vs. Afrika Korps
10. UFO: Aftermath

Okazuje się zatem, że wyniki są całkiem zbliżone - „wielka trójca" (BloodRayne/Deus Ex/Chrome) rządzi, a Warcraft 2 depcze im po piętach. Zresztą w innych plebiscytach układ wygląda podobnie. Ot...

Gra roku 2004 wedle Markolfa. W plebiscycie brały udział pozycje, które wygrywały plebiscyt na Grę Miesiąca na tymże serwisie. Tu również wyniki wydają się dość wymowne... i znajome.

1. Deus Ex [CDA]
2. BloodRayne [CDA]
3. Spellforce: Zakon Świtu
4. Chrome [CDA]
5. Runaway: A Road Adventure
6. Hitman: Codename 47 [CDA]
7. Homeworld [CDA]

***SĄ skierowane głównie do przedstawicieli gatunku męskiego. Ale wynika to z tego, że dowcipy o seksie są tworzone właśnie przez mężczyzn dla mężczyzn. Mężczyźni, jako gatunek niższy, prymitywniejszy i bardziej gruboskórny, potrzebują silnych bodźców, dlatego śmieszą ich (pardon, nas) dowcipy sprośne, dobitne.***

***(...) Ja, jako przedstawiciel rodu męskiego, przepraszam Szanowne Panie i proszę o wybaczenie nam naszych męskich błędów. Niestety - tacy już jesteśmy. Proszę o zaakceptowanie nas, jako i my akceptujemy czyny Wasze, a których to czynów ni w ząb nie rozumiemy. Amen. ;)***

*kmdr Ori „woskar" Bloodhand*

## Panopticum

***Witam pisze do was sfrustrowany wieloletni czytelnik:) (marzec 2000). No więc mam parę krytycznych uwag w stosunku do ostatnich numerów CDA i w ogóle....***

***1. Mam takie pytanie jak to jest, że jak parę lat temu przejęło was jakieś angielskie wydawnictwo bodaj że Future Network to w całym Action Redaction pełno było głupich listów w stylu 'Anglicy na was wpływają', że maja wpływ na texty i w ogóle....Teraz jesteście własnością giganta Bauer (szwaby) i ani razu nie znalazłem w AR listu że Niemcy zawładnęli CDA?? Dziwne.....ale jak się domyślam to teraz te wydawnictwo ma na was ogromny wpływ i po prostu nie pozwala zamieszczać w swoim kierunku bluzgów...***

Bo może ludzie w ogromnej większości zmądrzeli i pojęli niektóre sprawy... Szkoda, że ty najwyraźniej (sądząc z dalszej części listu) nie należysz do tego grona.

***2. Wpieniają mnie coraz mniej obiektywne recenzje gier i nie chodzi mi to o 9+ dla Half Lifa 2, czy zbluzganie Dooma... raczej o to jakie fory dostają gry zamieszczane jako pełne wersje i nie te starsze tylko te światowe premiery... bez wyjątku to gnioty które nie zasługują choćby na 2-...No ale cóż przecież wszechmocny Bauer nie pozwala wam tego ocenić niżej niż 7... przecież to chore jeśli jesteście pismem zajmującym się testowaniem gier nie możecie w takich sprawach ustępować!!!***

To co powiesz np. o ocenie Blou Out 99 Dragon (5+!! Oj, chyba „wszechmocny Bauer" tu przyspał). A jeśli - twoim zdaniem - Space Hack zasługuje na „2-", ile winien dostać np. Mortyr 2. Hę? „-3"? Ja dziękuję za taki „obiektywizm". A tak między nami - Bauer jako wydawnictwo oczekuje od nas, byśmy przynosili odpowiednie zyski. I nikt nam NICZEGO nie dyktuje, nie narzuca do czasu, gdy zarabiamy odpowiednią kasę. Bo po co? To jak z samochodem - póki jedzie we właściwym kierunku, nikt nie potrzebuje kręcić kierownicą. Proste?

8. Postal 2
9. Desert Rats vs. Afrika Korps [CDA]
10. Faraon
11. Soul Reaver 2 [CDA]
12. Crazy Taxi [CDA]

A ile było płaczu, gdy niektórzy zobaczyli gry w edycji #100 (Deus/Warcraft)...

***Weźmy najświeższy przykład Space Hack....przecież to gniot jakich mało... czytając recenzje wrażenie że ta ocena jest subiektywna jest jak cholera...***

"Recenzja jest subiektywna" – patrz: Słowniczek Antyfana w nr XIII. :) I wszystko jasne...

***jeśli tylko dochodzi do kwestii klimatu to zbywane jest to paroma słowami***

Ale jakbyśmy poświęcili grze ze 2-3 strony, byłby płacz, że tyle miejsca zmarnowane na teksty o takiej nędznej grze... i komentarze, że pewnie Bauer nam kazał o niej tyle pisać - ja, ja, jawohl! A klimat w SH? No jaki może być klimat w takiej relaksującej „rozwałce"? To jakbyś żądał, by poświęcić dwie strony na zgłębianie moralnych rozterek Serious Sama...

***4. Jak takie szanujące się pismo może doprowadzić do sytuacji w której jego stronka nie działa przez miesiąc, w pewnym momencie pomyślałem nawet ze CDA już nie istnieje***

A kolejny nr CDA w kiosku to tylko fatamorgana była...

***...ale to pewnie Bauer zabrania wam i utrudnia prowadzenie stronki... przecież wszystkie pisma z tego wydawnictwa musza mieć stronki w głównym Bauerowskim portalu!!***

Sorry, ale chyba powinieneś iść do lekarza i poprosić o jakiś lek na obsesję antybauerowską. Bauer utrudnia nam prowadzenie stronki... No pewnie - w interesie Bauera jest przecież maksymalne utrudnianie nam życia (czyli zarabiania dla niego pieniędzy). To logiczne. Wszystkie bauerowskie pisma muszą mieć stronki tylko w bauerowskim portalu? Fakt. Stąd CDA też ma, wszak www.cdaction.com.pl to przecież typowy „bauerowski" adres. Ja, ja, „naturlis"! A stronka padła na kilkanaście dni (a nie miesiąc...) wskutek bardzo poważnej awarii naszego serwera.

***5. Ten przykry sojusz z Clickiem to nie dzieło przyjaźni tylko dzieło zniewolenia obu pism pod godłem niemieckim... takie ciencie kosztów... ehhhhhhh***

I umysłów „giencie". Możesz mi powiedzieć, na czym polega „sojusz" tudzież „zniewolenie" obu tych pism, że są one pod godłem niemieckim? I jak wskutek tego „ciencią" się owe koszta? To fascynujące...

***No nic kończę mam nadzieję, że te niemieckie ścierwa dopuszcza ten list do ciebie Smuggler, domyślam się jak ten niemiecki agent po krótkim kursie polskiego siedzi i sortuje maile, te mnie krytyczne dopuszcza do AR , a inne z miejsca OUT...***

Werfluchte palnisze idioten, icz do doktoren sze leczycz, bo jak iś sie wkurzicz, to czi z pancerfausta przywalicz w ten dumpkopf pusta łeb i zobaczisz co to znaczi mnie obrażacz! Donnerwetter, psza kreff, tifusss... znaczy sze cholera!!! [Klaus Helmuth von Zduperschmitt, oficjalny cenzor listów w CDA w randze szturmbauerfirera.]

***No ale tak jak to już dawno było wiadomo, nie udało się Niemcom w dwóch wojnach polskich zająć to zrobią to pokojowo za pomocą forsy... heh...***

*Cyku*

Zapomniałeś tu wspomnieć o Codename Panzers, a kopię listu posłać do LPR-u. Ogólnie wydaje mi się, że albo masz coś nie ten tego w głowie, albo pisałeś ten list na sporym Cyku. Przykre jest tylko to, że czytasz nas od marca 2000, ale żadnego pożytku (tzn. zmądrzenia) z tego nie masz. A szkoda. Może lepiej odpuść sobie CDA, a zacznij kupować - bo ja wiem... jakieś „white/polish power" pisemka? Ahaaa! Zapomniałem pochwalić cię za świetny dowcip w nagłówku tego e-maila! List był zatytułowany „Konstruktywna krytyka". Normalnie nosem w biurko zaryłem...

## Ludzie & Ludziska & Ortografo(b/w)ie

Ot, taki kolejny majlik, dane nadawcy litościwie pominę...

***w dupy lamowate h** wam dzues wy lole jedne jak mogliscie dac delo deluxe sky jamp 3 skoro to beta i mi rozpiemiczylosyten i wogle dupy jhjetcece a szef pckuchnipoleca to wogule bylo frajerstwo***

Rozumiem, że jak się siedzi w zawiązanym na plecach kaftaniku w pokoju, w którym drzwi mają klamkę tylko od zewnątrz i w klawirkę stuka nosem, trudno się poprawnie wysłowić, nie? Swoją drogą - „szef pckuchnipoleca"? Czy aby on to chciał do CDA wysłać? Zaregowałem w każdym razie grzecznie (nie wolno denerwować takich ludzi – zapytajcie lekarza!): „A tak poza tym czujesz się dobrze, prawda?" I oto końcowa reakcja.

***ty szmugleż uwarzaj bo nasle na cie moich ludzi HWDCDA***

Mówisz, że chcesz nam wejść w d...? E, dziękujemy, lizusów nam nie trzeba. Zresztą jeśli jesteś tak cienki jak twoja ortografia, to nawet tego nie poczujemy. Umba! (A „na cie" to 'piet ruszki' majom.)

**Email 1:** ***wy hamy głupie smierdzondze wy debile jedne wogule jak morzna pisać zpowiedz gry ktura jurz istnieje mam na myśli gothic noc kruka . Ta gra jest na rynku tak jak duke nuke forever we własnej gazecie takie guwno piszecie i duke kosztuje 79 złotych debile wy jedne a sprubujcie muj list skrucic to pozabijam***

(Wyjaśnię tu, że chłopakowi pokićkała się najwyraźniej zapowiedź Gothika 3 z reklamą G2: NK, która była przy tejże zapowiedzi.)

**Email 2 (po 5 minutach):** ***Przepraszam za mojego wnuka jest zszokowany tym, że nie może przejść etapu z gry GTA 3. Przepraszam z całego serca. (Oberwie za tamten mail).***

Ja bym mu tyłek skroił raczej za ortografię - i to mocno... A przy okazji dziadek/babcia też mógłby plaskacza w karczycho zaliczyć za to, że dzieciakowi (bo 10 lat to IMO góra miał, sądząc z pisowni i logiki) pozwala grać w GTA3. Żeby wam potem na 18-tkę Manhunta nie urządził! Bo już mu wyraźnie odbija...

***Drogi Smuglerze - piszę do Ciebie bo wierze że ty jesteś tym co mnie zrozumie. Mam pewną koncepcję na temat OBCYCH. Według mnie są nimi drzownice (jeśli źle napisałem to proszę o korektę).***

Nie ma sprawy. Aczkolwiek nasz korektor nie bardzo ma ochotę, bym go tobie podarował. Po lekturze tego akapitu dostał krwotoku z nosa i odmówił dalszej współpracy.

***To niezwykłe istoty, które w zimie kamuflują się pod ziemią budując podziemne imperium w niedalekiej przyszłości będą chciały zapanować nad naszymi umysłami i zapanować nad cała ziemią.***

Drobna uwaga: dżdżownice zapanują raczej POD całą ziemią. :)

***ONI są wszędzie. Już przekroiłem jedna linijka jak wracałem ze szkoły i wiesz co? Z JEDNEJ ZROBIŁY SIĘ DWIE. W tym samym dniu miałem sny prorocze z kosmitami. Czy mógłbyś mi napisać o swoich refleksjach związanych z moją hipotezą. Boję się...***

*BRIO*

Refleksje były takie, że to mnie musieli związać - choć nie z twoją hipotezą, a kaloryferem, bym mógł ochłonąć. I pomyśl, co teraz czują ludzie mający tasiemca czy glisty - zgodnie z twą hipotezą, mają we wnętrzu - Obcego!!! A potem aż strach do toalety pójść... (BTW: jak ktoś chce się przekonać, jakie mogą być tego skutki, niech poczyta „Łowcę snów" Kinga. Miłych wrażeń i braku zatwardzenia życzę.) :P

***Odgadłem tajemnicę! Pewnie zauważyliście, że Smuggler jedzie, każdego kto do niego napisze. Uświadomiłem sobie, że jest to niemożliwe. Po prostu Smuggler odpowiada tylko na listy kretynów bo tylko ich da się porządnie zjechać. Czyli jak do Smugglera przyjdzie 10 000 listów to wybiera tylko 100, na które potrafi odpowiedzieć.***

*[???]*

...Niech policzę - 98 kretyński list. Jeszcze dwa i koniec roboty w tym miechu, ufff... Swoją drogą, gdyby wśród 10 000 postów było tylko 100 kretyńskich (czyli 1%), byłbym bardzo szczęśliwym człowiekiem, a Polska – 'poŻądną' potęgą. Marzenia...

**Email:** ***Czytam was już od około 4 lat i muszę przyznać, że lubię was. Co myślicie o takiej rubryce jak Sraction Section (SS) która byłaby częścią Action Redaction(AR).Byłyby tam listy BEZNADZIEJNE.***

Ja: Uważaj, twój list może ją zapoczątkować...

**E-mail:** **Chętnie!!!**

*Ja: [przemożna chęć upicia się albo choć silnego walnięcia czołem w blat biurka]*

***Wysyłam do Was maile od dobrych 4 lat.....i nic, nawet mnie nie wydrukowaliście!!! No i co ja mam o tym myśleć ?!?!?!?***

*plama 127*

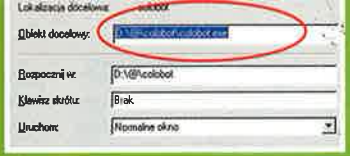
Sądząc z tego, że przez cztery lata się nie przebiłeś na łamy - masz myśleć to samo, co przy pisaniu owych listów... czyli pewnie NIC. :)

***Na 100 listów w tym miesiącu odpowiedzieli***

***Smuggler & Duch Mr Jediego, nic niemyślący i dlatego śpiący***

## GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!




DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

# Tipsy

## BLOWOUT

Wpisz jako kod:
God mode: **NOPAINNOCANE**
Wszelka broń: **CHARLIEHUSTLEOVERDRESSEDROMEO**
Nieskończona amunicja: **FISHINABARREL**
Skok o level w górę: **FRIENDLIESTGODINGALAXY**
Wybór levelu: **COOLLEVELCHEATCODE**
Level w górę: **YESTERDAYYOURZEBRADIE**
Pełna mapa: **YESTERDAYYOURZEBRADIVORCED**
Otwórz drzwi: **ANYANDALLCODE**
Regeneruj energię: **CANEREADYTOROCK**
Wielkie stopy: **DEADREDPARTYSHOES**
Wielkie głowy: **BUTTCHEATCANSURPRISE**
Zamraża wrogów: **CHARLIEOSCARLIMADELTA**
Upływ czasu: **CHARLIEALPHANOVEMBERECHO**
Przekaz od twórców gry: **GOODGODHELPME**

## Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut, The

**Tryb Commentary i Hard**
Wystarczy raz ukończyć grę, a będziesz mógł grać z komentarzami twórców, a także zagrać na poziomie trudności Hard.

Animation Show Room
Gdy zbierzesz wszystkie 62 paczki papierosów (w tym także trzy nowe na mapach z Riot Guardem), w Extra Content pojawi się dodatkowa lokacja zwana **Animation Show Room**. Można tam popatrzeć na wszystkie 28 ataki, którymi Riddick jest w stanie zmasakrować Johnsa, a także zobaczyć parę bardzo fajnych easter eggsów.

Cheaty
W czasie gry naciśnij jednocześnie **[Ctrl]** + **[Alt]** + **[~]**, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
**map XXX** - wczytuje mapę XXX (lista poniżej)
**cmd giveall** - dostajesz wszystkie bronie i przedmioty

**cmd godmode** - włącza God Mode
**cmd noclip** - możesz przechodzić przez ściany
**unlock all** - odblokowuje wszystko, co się da

Lista map
AnimShowroom, fight, I1_Abbott, i1_pigsville, i1_showers, Pa1_Aquila, Pa1_Arrival, Pa1_Infirmary, Pa1_Intro, Pa1_MainFrame, Pa1_Nightvision, Pa1_Pit, Pa1_PopeJoe, Pa1_PrisonArea, Pa1_Riot, Pa1_TheDream, Pa2_Cellcrash, Pa2_Courtyard, Pa2_Diner, Pa2_FuelTransport, pa2_hangar, pa2_intro, Pa2_Lair, Pa2_M_Entrance, Pa2_M_Exit, Pa2_M_Lower, Pa2_M_Rift, Pa2_M_Upper, Pa2_PrisonExit, Pa2_Rail, Pa2_Srf1, Pa2_Srf2, pa2_t17, Pa2_T17_Base, Pa2_T19, Pa2_Transport, pa2_workpass, pa3_corpoffice, Pa3_CryoPyramids, Pa3_FinalBattle, pa3_intro, Pa3_PowerShutDown, Pa3_RecArea

## Alexander

W czasie gry naciśnij **[Enter]**, wprowadź dowolny z poniższych kodów i potwierdź go jeszcze raz wciskając **[Enter]**:
**BABKI** - 50 000 surowców
**VIEWALL** - pokazuje całą mapę
**VICTORY** - wygrywasz misję
**QWE** - włącza bardzo tajemniczy klawisz [P], który wystarczy wcisnąć po wpisaniu tego kodu

## Motocross Mania

Przy starcie nowych mistrzostw gra prosi o stworzenie nowego profilu. Wystarczy wpisać jako imię dowolny z poniższych kodów i można się cieszyć jego efektem:
**Mad Dog** - odblokowuje wszystkie stunty
**Beef Cake** - odblokowuje wszystkie trasy
**Uncle Bill** - masz kupę kasy
**Vera Champ** - będziesz się kwalifikował na następny wyścig niezależnie od faktycznie zajętego miejsca, a dodatkowo zobaczysz także zakończenie dla mistrzów. Jedna uwaga: nie będziesz otrzymywał kasy za zwycięstwa

Lista stuntów
Najpierw trzeba je oczywiście odblokować (ale to można załatwić choćby kodem), a później wsiąść na normalnego bike'a (najłatwiej na nim wykonać triki) i ćwiczyć. Jeszcze tylko klawisze:
[K] - pochylenie do przodu
[L] - pochylenie do tyłu
[J] - za stunt 1
[H] - za stunt 2

[H] + [lewo] [prawo]
[H] + [lewo] [lewo]
[H] + [K] [L]
[H] + [L] [K]
[H] + [L] [L]
[H] + [K] [K]
[J] [H] + [K] [K]
[J] [H] + [L] [L]
[J] [K] + [lewo] [prawo]
[J] [H] + [prawo] [lewo]
[J] [H] + [L] [K]
[J] [H] + [K] [L] [J] [H] + lewo, lewo
[J] [H] + [prawo] [prawo]
[J] [K] [L]
[J] [L] [K]
[J] [K] [K]
[J] [L] [L]
[J] [lewo] [lewo]
[J] [prawo] [prawo]
[J] [prawo] [lewo]
[J] [lewo] [prawo]

## MTX: Mototrax

W menu **Options** wybierz **Cheats** i wpisz dowolny z poniższych kodów:
**JIH345** - zaaaaarąbiste przyspieszenie
**23F7IC5** - odblokowuje wszystkie filmiki
**86657457** - jeździsz jako Slipknot Maggot

## NBA Live 2005

Kody do wpisania w **My NBA Live**:
**PRYI234N0B** - wszystkie Hardwood Classics
**FHM389HU80** - wszystkie buty
**1NVDR89ER2** - cały sprzęt
**1KENZ023XZ** - buty Zoom LeBron II
**YISS55CZ0E** - 50 000 punktów Dynasty

**XVLID9895V** - buty Air Unlimited
**09B4ADF90P** - buty BG Rollout
**VNBA60230T** - buty Huarache 2K4
**23B8HDFCBJ** - buty Nike Shox Elite
**234SDJF9W4** - buty Zoom Generation Low
**HDI834NN9N** - alternatywne ubiory Atlanta Hawks
**XCV43MGMDS** - alternatywne ubiory Boston Celtics
**AAPSEUD09U** - alternatywne ubiory Dallas Mavericks
**NAVNY29548** - alternatywne ubiory State Warriors
**JRE7H4D90F** - alternatywne ubiory New Orleans Hornets
**JRE7H4D9WH** - alternatywne ubiory New Orleans Hornets
**BHD87YY27Q** - alternatywne ubiory Seattle Supersonics

## Tony Hawk's Underground 2

Rzeczy do odkrycia
**Filmik Cheats** - znajdź wszystkie gaps na piętnastu poziomach
**Filmik Neversoft Skates** - ukończ Classic Mode na 100%
**Filmik Pro Bails 1** - ukończ Classic Mode
**Filmik Pro Bails 2** - ukończ Story Mode na 100%
**Filmik World Destruction Tour** - ukończ Story Mode
**Peds Group A** - ukończ Story Mode na poziomie trudności Easy
**Peds Group B** - ukończ Story Mode na poziomie trudności Normal
**Peds Group C** - zakończ Story Mode na poziomie trudności Sick
**Peds Group D** - zakończ Classic Mode na normalnym poziomie trudności
**Peds Group E** - ukończ Classic Mode na poziomie trudności Sick
**Peds Group F** - ukończ Story Mode na 100%
**Peds Group G** - ukończ Classic Mode na 100%
**Peds Group H** - znajdź wszystkie gaps na piętnastu poziomach
**Postać: Ben Franklin** - ukończ poziom Boston w Story Mode
**Postać: Graffiti Tagger** - ukończ poziom Berlin w Story Mode
**Postać: Jesse James** - ukończ Classic Mode na poziomie trudności Sick. Rozejrzyj się po pierwszym poziomie (nie treningowym), zobaczysz przy jednym z budynków kogoś, kto będzie chciał się napić. Powie ci, byś zszedł na dół do baru znajdującego się nieopodal. Kiedy zejdziesz, porozmawia z tobą Jesse James
**Postać: Jester** - ukończ poziom New Orleans w Story Mode
**Postać: Matador** - ukończ poziom Barcelona w Story Mode
**Postać: Natas Kaupas** - ukończ Classic Mode na poziomie trudności Sick
**Postać: Nigel** - ukończ Story Mode na poziomie trudności Sick
**Postać: Paulie** - ukończ Story Mode na poziomie trudności Normal
**Postać: Phil Margera** - ukończ Classic Mode na poziomie trudności Easy
**Postać: Ryan Sheckler** - ukończ poziom Skatopia w Story Mode
**Postać: Shrek** - ukończ Story Mode na poziomie trudności Easy
**Postać: Shrimp Vendor** - ukończ poziom Australia w Story Mode
**Postać: Steve-o** - ukończ Classic Mode na poziomie trudności Normal. Po tym, jak wykonasz wszystkie zadania na pierwszym etapie lub zdobędziesz wystarczającą liczbę punktów, zobaczysz film, w którym Bam usuwa Burnquista z drużyny Tony'ego. Po tym przeniesiesz się do Hiszpanii i dostaniesz SMS-a od Steve-o, który chce być w twojej drużynie. Od tego momentu możesz nim grać. Postać jeździ na mechanicznym byku
**Postać: The Hand** - ukończ Story Mode na poziomie trudności Normal
**Postać: Żołnierz z Call Of Duty** - zakończ Story Mode na poziomie trudności Sick
**Poziom Pro Skater** - ukończ Story Mode
**Poziom Skatopia: Rope Ride** - złap się tego czegoś, co wygląda jak plecak odrzutowy - czeka cię bardzo szybka przejażdżka
**Poziom Triangle** - ukończ Classic Mode
**R/v Halfpipe** - aby odblokować R/v Halfpipe oraz misję dla twojej postaci, graj jako Jesse James i przeskocz trzy samochody
**Tony Hawk's Pro Skater 1 Tony Hawk** - ukończ Classic Mode na poziomie trudności Normal

# Nie topi Marzanny - zatop się w grze!

| Cena | Tytuł |
|---|---|
| 99,00 | Hearts of Iron 2 (PL) |
| 139,00 | Sims 2 (PL) |
| 99,00 | Rome: Total War (PL) |
| 39,90 | Medal of Honor Allied Assault |
| 39,90 | Battlefield 1942 Classic |
| 99,00 | Warhammer 40.000 Dawn of War (PL) |
| 169,00 | Vampire: the Masquerade - Bloodlines |
| 99,90 | Sonic Heroes |
| 119,00 | Aleksander (PL) |
| 119,00 | Prince of Persia: Warrior Within (PL) |
| 19,90 | Future Cop L.A.P.D. |
| 129,00 | Men of Valor (PL) |
| 99,00 | XPand Rally |
| 139,00 | Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL)(DVD) |
| 69,00 | Fair Strike (PL) |
| 59,00 | Manhunt |
| 99,90 | Full Spectrum Warrior (PL) |
| 139,00 | Fifa 2005 (PL) |
| 49,90 | Port Royale 2 (PL) |
| 19,90 | Big Mutha Truckers (PL) |
| 19,90 | Syberia (PL) |
| 89,00 | Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL) |
| 59,90 !!! | Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) |
| 59,90 | Gothic: Noc Kruka (PL) |
| 39,00 | Hard Truck 18 Wheels of Steel |
| 139,00 | Need for Speed: Underground 2 |
| 39,90 | The I of the Dragon (PL) |
| 99,90 | Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL) |
| 99,00 | Doom III (PL) (wersja angielska 199,0) |
| 159,00 | Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords |
| 99,90 | Victoria + Dwa Trony: Wojna Róż + Korona Północy (PL) |
| 129,00 | Half Life 2 |
| 99,00 | Tony Hawk's Underground (PL) |
| 99,00 | ZOO Tycoon 2 |
| 129,00 | Chronicles of Riddick Escape from Butcher Bay |
| 9,90 | Platoon |
| 199,00 | World of WarCraft |
| 39,00 | Pool Paradise |
| 99,00 | Rollercoaster Tycoon 3 (PL) |
| 99,00 | Colin McRae Rally 2005 (PL) |
| 69,00 | D-Day (PL) |
| 29,90 | Age of Wonders: Magia Cienia (PL) |
| 129,00 | DRIV3R (PL) |
| 99,00 | Call of Duty DeLuxe (PL) |
| 49,00 | Half Life Bestseller |
| 99,00 | Pacific Fighters (PL) |
| 119,00 | UEFA Champions League 2004-2005 |
| 159,00 | Pro Evolution Soccer 4 (DVD) |
| 149,00 | Championship Manager 5 (PL) |
| 99,00 | Football Manager 2005 (PL) |
| 49,90 | Dungeon Siege (PL) |
| 69,00 | Medieval Lords (PL) |
| 159,00 | Star Wars Battlefront |
| 159,00 | Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) |
| 129,00 | Sid Meier's Pirates! |
| 69,00 | Star Wars Knights of the Old Republic (PL) |

## nowości, zadzwoń, zapytaj

**Ortografia** – 39,90
Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.

**Chemia cz. I Leksykon geniusza** – 49,90

**Dziki Bill** – 29,90
Wystrzałowa przygoda na Dzikim Zachodzie. I Ty możesz stać się jej głównym bohaterem!

**Jasiu Spacerowicz** – 29,90
Nigdy nie będziesz wiedział kiedy przyjemny, z pozoru spacer, zamieni się w prawdziwe wyzwanie.

## dźwięki, filmy, dźwięki...

**Magix Hip Hop Maker** – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

**Magix techno maker** – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

**Magix Music Maker 2003** – 119,00
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

## kierownice i pady PC

**Saitek P120** – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- decyzyjny mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

**Saitek P880** – 119,00
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

**Kierownica Saitek R220** – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

| Tytuł | Cena |
|---|---|
| Air Strike 3D | 19,90 |
| Battlefield 1942 | 39,90 |
| Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) | 164,90 |
| Battlefield Vietnam | 129,00 |
| Battle Mages (PL) | 59,00 |
| Beyond Good & Evil (PL) | 49,00 |
| Blitzkrieg (PL) | 49,90 |
| Bowling (kręgle) | 19,90 |
| Breed | 79,00 |
| Call of Duty Delux Edition (PL) | 99,00 |
| Call of Duty (PL) | 69,00 |
| Championship Manager 4 (PL) | 49,90 |
| Championship Manager 5 | 149,00 |
| Chessmaster 10 | 139,00 |
| Commandos 3 Destination to Berlin | 49,90 |
| D-Day (PL) | 69,00 |
| Dungeon Siege (PL) | 49,90 |
| Counter Strike: Condition Zero | 79,00 |
| Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) | 99,00 |
| Dino Crisis | 79,00 |
| Disciples II: Bunt Elfów (PL) | 19,90 |
| Emergency 2 (PL) | 29,90 |
| Etherlords II (PL) | 19,90 |
| Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) | 59,00 |
| Fair Strike (PL) | 69,00 |
| FIFA 2002 Classic | 39,90 |
| Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) | 99,90 |
| Football Manager 2005 (PL) | 99,00 |
| Gry karciane 1 | 25,00 |
| Gry Karciane 1&2 | 39,00 |
| Gry Karciane 2 | 25,00 |
| Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) | 39,00 |
| Harry Potter Komnata Tajemnic | 119,00 |
| Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu | 39,90 |
| Heroes of Might & Magic III Gold (PL) | 19,90 |
| Hidden & Dangerous 2 | 79,00 |
| Homeworld 2 | 99,00 |
| Hugo: Tropikalna Wyspa 4 | 79,00 |
| Jazz jack rabbit | 29,90 |
| Immortal Cities: Children of the Nile (PL) | 99,90 |
| Kangurek Kao 2 | 29,00 |
| Kapitan Pazur (PL) | 29,90 |
| Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) | 69,90 |
| Lionheart | 49,00 |
| Madden NFL 99 | 19,90 |
| Max Payne 2 The Fall of Max Payne | 79,00 |
| Men of Valor (PL) | 129,00 |
| Medieval Lords (PL) | 69,00 |
| Metalheart: Replicants Rampage (PL) | 99,00 |
| Modi i Nanna | 9,90 |
| Mój Brat Niedźwiedź (PL) | 79,00 |
| Mortyr 2 (PL) | 49,00 |
| Need for Speed Underground 2 | 139,00 |
| Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) | 129,00 |
| NHL 2005 | 139,00 |
| Nuclear Strike | 19,90 |
| Podbój Rzymu (PL) | 59,00 |
| Połnio II | 49,00 |
| Post Mortem (PL) | 74,90 |
| Pinbale i gry zręcznościowe | 25,00 |
| Piraci z Karaibów (PL) | 49,00 |
| Prince of Persia: Piaski czasu (PL) | 49,90 |
| Pro Evolution Soccer 4 (DVD) | 159,00 |
| Project IGI 2: Covert Strike (PL) | 19,90 |
| Rainbow Six: Athena Sword (PL) | 39,90 |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) | 59,00 |
| Reah dvd/CD | 42,90 |
| Reah+Schizm | 59,00 |
| Return to Castle Wolfenstein | 59,00 |
| Runaway a Road to Adventure | 39,00 |
| Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) | 59,00 |
| Second Sight | 99,90 |
| Settlers IV (PL) | 53,90 |
| Schizm II Kameleon | 49,00 |
| Schizm (dvd lub 5CD) | 42,90 |
| Sims Balanga (PL) | 59,00 |
| Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) | 134,90 |
| Sims zwierzaki (PL) | 74,90 |
| Sims Gwiazda | 79,00 |
| Sims wakacje (PL) | 59,00 |
| Sims Deluxe (PL) | 79,00 |
| Sim City 4 (PL) | 39,90 |
| Soldier of Fortune II Gold | 69,00 |
| Soldiers: Heroes of World War II (PL) | 99,00 |
| Taxi driver | 27,90 |
| Tomb Raider: The Angel of Darkness | 79,00 |
| TOCA 2 | 99,00 |
| True Crime | 159,00 |
| Warcaby | 49,00 |
| Warhammer 40K: Fire Warrior | 59,00 |
| Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne | 99,00 |
| Vietcong (Purple Haze) | 79,00 |

### OFERTA SPECJALNA:

| Tytuł | Cena |
|---|---|
| Syberia (PL) | 19,90 |
| Big Mutha Truckers (PL) | 19,90 |
| Afrika Korps (PL) | 19,90 |
| Bad Boys II (PL) | 19,90 |
| Dino Island (PL) | 19,90 |
| Ford Racing 2 (PL) | 19,90 |
| Operacja Pustynny Grom | 19,90 |
| Port Royale (PL) | 19,90 |
| RC Cars (PL) | 19,90 |
| World War I Battlefields (PL) | 19,90 |

| Tytuł | Cena |
|---|---|
| Defender of the Crown (PL) | 9,90 |
| Opsys PL | 9,90 |
| Architekt domów i wnętrz | 19,90 |
| Chariots of War (PL) | 19,00 |
| Crime Cities | 19,90 |
| Cosmopolitan Virtual Makeover 3 | 19,90 |
| Dethkarz | 19,90 |
| Home Architekt 3D 4.0 | 19,90 |
| Kurka w zestawie 3 w 1 | 19,90 |
| Rage of Mages Necromancer | 19,90 |
| RIM - wojna o planetę PL | 19,90 |
| Seven Kingdoms II: The Frythian Wars | 19,90 |
| Alien Nation 2 (PL) | 19,90 |
| Casanova (PL) | 19,90 |
| Cold Zero (PL) | 19,90 |
| Colin McRae Rally 2.0 | 19,90 |
| Combat Mission Gold (PL) | 19,90 |
| Desperados | 19,90 |
| Icewind Dale II | 19,90 |
| The Elder Scrolls III: Morrowind | 19,90 |
| Trainz 1.4 (PL) | 19,90 |
| Traffic Giant Gold (PL) | 19,90 |
| Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL) | 29,00 |
| Emergency 2 (PL) | 29,00 |

| Tytuł | Cena |
|---|---|
| Ambient dub | 19,90 |
| Dance | 19,90 |
| Future wave | 19,90 |
| Hard house electro | 19,90 |
| Klimatyczne brzmienia | 19,90 |
| Techno power | 19,90 |
| Hip hop 1 | 19,90 |
| Hip hop 2 | 19,90 |
| Hip hop 1&2 | 19,90 |
| Hip hop 3 | 19,90 |
| Minimal techno trance | 19,90 |
| Music party system 1 | 19,90 |
| Music party system 2 | 19,90 |
| Midi power | 19,90 |

www.fajny.pl · GALAKTYKA EXE

### NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców

### JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

# Totalna rozrywka!

Nowe monitory NEC AccuSync® LCD 72VM to gwarancja doskonałej zabawy. Realistyczny, kolorowy 17 calowy obraz, krótki czas reakcji matrycy oraz wbudowane głośniki to tylko niektóre z ich zalet. Zobacz w nich więcej niż dotychczas.

www.cdprojekt.info

see more.

**THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW**

Polska wersja już w marcu!

**Piąta odsłona jednej z najpopularniejszych strategii wszech czasów!**

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry:

Monitory **NEC-Mitsubishi** dostępne są w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. 3 lata gwarancji.